PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 12 • ENERO 2000

ISSN 1514-0466

DONKEY KONG 64

Revisamos el nuevo arcade de Nintendo y los mejores juegos de este verano!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

ANALIZAMOS LA NUEVA AVENTURA DE LARA

Más soluciones!

Mission: Impossible
Resident Evil 2
Final Fantasy VIII

Y como siempre, todos los previews y reviews de tus juegos favoritos!

STREET FIGHTER EX3



FIFA 2000



R. EVIL: GUN SURVIVOR







Y LOS MEJORES TRUCOS Y CODIGOS DE LOS MEJORES JUEGOS!


GENESIS

TODO LO QUE HAY QUE LEER... Y MAS

SPAWN STEPHEN KING

J.R.R. TOLKIEN H.P. LOVECRAFT

RAY BRADBURY DRAGONLANCE

DRAGON BALL EVANGELION

SUPERMAN

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

9 DE JULIO 480 - SAN ISIDRO
TEL/FAX - (011) 4732-0916

AV. LIBERTADOR 14441 - MARTINEZ

ALVEAR 182 - LOCAL 11 - GALERIA PARIS
MARTINEZ

NAZARRE 3185 - 3 PISO
DEL PARQUE SHOPPING - VILLA DEL PARQUE
TEL (011) 4505-8007

ENVIOS AL INTERIOR

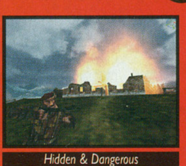
PROXIMAMENTE INAUGURACION
CASA DE MAGIC - CONSULTANOS

Index
índice





Street Fighter EX3


Hidden & Dangerous



FIFA 2000

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Enero 2000

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Patricio Land
Máximo Frías

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina
Diciembre de 1999

DONKEY KONG® 64

Revisamos el nuevo arcade de Nintendo, y los mejores juegos de este verano!

Nota del Editor

Hola, ¡amigos lectores de Next Level! Depende la fecha en la cual tengan este ejemplar en las manos, puede ser que se estén preparando para despedir el fin del milenio, o tal vez recuperándose del banquete despidiendo 1999. El año que pasó fue bastante especial en materia de videojuegos, con la salida de la nueva consola de Sega, que revolvió el avispero de una manera que nadie esperaba.
Pero lo que se viene para este 2000 es sin duda mucho más interesante. La llegada de este nuevo siglo traerá dos consolas (tal vez tres) realmente poderosas, que sin lugar a dudas cambiarán la forma de jugar en nuestros hogares para siempre.
Y como el movimiento se demuestra andando, y nosotros seguimos al ritmo de los acontecimientos, en este número les mostramos todos los juegos que debutan cerrando 1999 (26 para ser exactos), más las guías de Resident Evil 2, Mission: Impossible y la tercera y última parte de la guía de Final Fantasy VIII.
Bueno, amigos, nos estamos viendo el mes que viene... ¡A jugar se ha dicho!

GRAN TURISMO 2 SE DEMORA

A pesar de que hasta hace unos pocos días Sony seguía asegurando que el juego saldría a principios de Diciembre, ya se confirmó que este juego no verá la luz hasta finales de este año.

Y así es nomás, hace muy poco tiempo los principales distribuidores de los Estados Unidos anunciaron en forma oficial que la tan esperada versión final de la continuación de Gran Turismo no estará en la calle antes de finales de este año.



Según los planes originales de Sony, la fecha de salida de GT2 iba a ser el pasado 7 de Diciembre de 1999, pero lo cierto es que a tan sólo 2 días de su supuesto lanzamiento, la gente de Polyphony estuvo presente en una conocida exposición de autos llamada San Francisco Auto Show y mostró la versión en la que actualmente se encuentran trabajando.

A pesar de que la versión que se dió a conocer en la exposición todavía no está terminada, la mayoría de las opciones estaban funcionando lo suficientemente bien como para dar una idea de lo que se verá en poco tiempo más.

En la versión de prueba, el GT2 ya contaba con 23 pistas seleccionables y también estaban habilitados la mayoría de los autos de la categoría Rally; por otro lado se pudo ver funcionando la conocida opción del coche fantasma, que grabará nuestros mejores tiempos, para que luego podamos competir contra ellos y tratar de mejorar nuestro rendimiento.

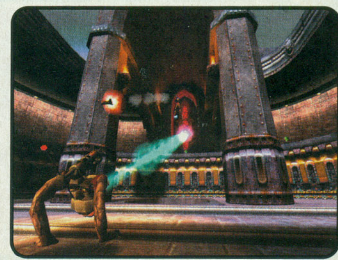




La razón más evidente de este inesperado retraso de último momento sin duda es que en estos momentos, la gente de Polyphony está haciendo una serie de retoques y ajustes aquí y allá, a fin de perfeccionar lo más posible al que probablemente será el mejor juego de autos de la historia de la Playstation. Mientras tanto, por aquí tendremos que seguir esperando un poco más y ojalá que no nos vuelvan a dejar con las ganas con otra de estas sorpresas de último momento.

QUAKE III CADA VEZ MÁS CERCA DE LA DREAMCAST

Ya es oficial el anuncio de que uno de los arcades 3D más esperados del momento en PC, tendrá su versión para la nueva consola de Sega.



Al parecer, Activision ya está en carrera para trasladar Quake III Arena a la consola Sega Dreamcast. De acuerdo con la gente de Activision, el proyecto está agendado para fines de agosto del 2000 y al parecer la versión final no tendrá nada que envidiarle a la de PC.

Otro de los detalles que supuestamente tendrá la versión de Dreamcast de este juego, es que nos permitirá jugar a través de Internet gracias al módem que incluye la versión americana de esta consola, y así participar en toda clase de torneos en los que van a figurar todas nuestras estadísticas.

Pero esto no es todo, porque parece ser que además de esto, también podremos competir en la red contra los usuarios de este juego en PC, lo cual sería realmente espectacular, así que paciencia...

DETALLES DE STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

LucasArts anunció oficialmente la salida de un nuevo juego para Playsation, basado en la popular franquicia.

En este juego podremos elegir cinco personajes Jedi: Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, o los miembros del Concilio Jedi: Mace Windu, Plo Koon y Adi Gallia, para luchar en diez niveles en los cuales deberemos enfrentar a los Sith y a los más poderosos mercenarios y robots de la Federación. Y obviamente entre estos malvados al temible Darth Maul.

De acuerdo a LucasArts, los personajes tendrán habilidades especiales creadas para ir progresando en ciertas partes del juego. "Mace Windu es el personaje más balanceado. Lucha a mediana velocidad y energía, y puede incrementar el poder de su sable láser con ayuda de la Fuerza. Obi-Wan posee rapidez, agilidad y gran energía, pero se ve limitado en los poderes de la Fuerza por su inexperiencia y juventud. Los años de entrenamiento de Qui-Gon Jinn como caballero Jedi lo proveen de grandes poderes de la fuerza, se destaca en recuperación y defensa pero tiene baja energía. Plo Koon está dotado con una abundancia de fuerza, pero es el más lento de todos. Adi Gallia es la Jedi más rápida del juego y sabe contraatacar más rápido, pero su habilidad en combate no es tan fuerte", comentó LucasArts en la nota de prensa.

También se sabe que los ambientes de combate en el juego estarán basados en los lugares de SW: Episodio 1. Hasta ahora se confirmó la nave de control de la Federación, los desiertos de Tatooine, los pantanos de Naboo y las calles de Theed.

"Jedi Power Battles es un juego de acción arcade inspirado por los títulos clásicos de LucasArts como Super Star Wars," dijo Joel Dreskin, manager de marketing para LucasArts. "El juego nos transporta a una lucha donde los reflejos y el sable láser pobarán las habilidades de los caballeros Jedi en una lucha contra las fuerzas enemigas". El juego tiene fecha de salida para Julio / Agosto del 2000 y por ahora es sólo para PlayStation.

YA ES OFICIAL: DUKE NUKEM EN LA PLAYSTATION 2

Take-Two Interactive anunció que la PlayStation 2 será la cuna para las aventuras de Duke Nukem en esta nueva generación de consolas. El juego será desarrollado por N-Space, la misma empresa responsable por Duke Nukem: Time to Kill para la PSX. N-Space está trabajando en este momento en Duke Nukem: Planet of the Babes para la misma consola.

Duke Nukem para PlayStation2 es una licencia de 3D Realms Entertainment, una división de Apogee Software, y será publicado por la línea de Take-Two, Rockstar Games.

"Rockstar, como nosotros, quiere romper las reglas y realizar un juego para consola de Duke que sea tan exitoso e innovador como los títulos de PC", dijo Scott Miller, gerente de Apogee. "Este proyecto necesita talento real y dedicación, y entre Rockstar, Take-Two y N-Space, no tengo dudas de que suceda."



"Come get some!"

Fechas de Salidas

Playstation



DICIEMBRE

- Broken Sword 2 - Crave
- Dukes of Hazzard - Southpeak
- Fatal Fury: Wild Ambition - SNK
- Fighting Force 2 - Eidos
- Crusaders of M&M - 3DO
- Renegade Racers - Interplay
- Int. Track & Field 2000 - Konami
- Konami Arcade Classics - Konami
- Smurfs - Infogrames
- South Park Rally - Acclaim
- 40 Winks - GT Interactive
- Vandal Hearts 2 - Konami

ENERO

- Army Men Sarge's Heroes - 3DO
- Indiana Jones and T.I.M. - LucasArts
- Superman - Titus
- Tomba! 2: The Evil Shine... - SCEA
- Tanktics - Interplay
- Road Rash Unchained - EA
- Jeff Gordon XS Racing - ASC Games

Dreamcast

DICIEMBRE

- Armada - Metro3D
- F-1 World Grand Prix - Video System
- MDK2 - Interplay
- Combat Flight Simulator - Microsoft
- Shadow Man - Acclaim
- Worms Armageddon - Hasbro Int.

ENERO

- Climax Landers - Sega
- RE: Code Veronica - Capcom

Nintendo 64

DICIEMBRE

- South Park Rally - Acclaim
- Air Boardin' USA - Agetec
- CyberTiger - EA
- Excitebike 64 - Nintendo
- Starcraft 64 - Nintendo
- Harrier 2001 - Video System

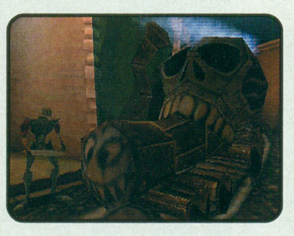
ENERO

- Tarzan - Activision
- Tony Hawk's Pro Skater - Activision

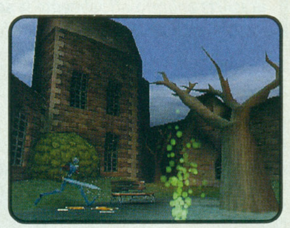
Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

PRIMERAS NOTICIAS SOBRE MEDIEVIL 2

El año pasado Sony Cambridge, una de las oficinas de desarrollo de Sony en Europa, creó uno de los juegos más entretenidos para PlayStation, Medievil...







... La aventura basada en el bizarro personaje Dan Fortesque vendió alrededor de 700.000 unidades en todo el mundo, justificando los planes de la compañía de crear una secuela.
Los inteligentes puzzles del Medievil eran, fácilmente, lo mejor del juego y Medievil 2 se construirá en base a esa estructura, sumando más personajes, nuevos enemigos y nuevas locaciones como el viejo Londres.

El estilo visual sigue la línea de películas como Beetlejuice y The Nightmare Before Christmas de Tim Burton. El equipo piensa exprimir las posibilidades de la Playstation, ya que es muy posible que sea la última aventura de Dan Fortesque en esta máquina (la PSX2 saldrá en el año 2000). Para esta segunda parte Dan tendrá a su disposición armas pesadas como la Gatling Gun, junto con un personaje especial que revelaremos muy pronto.

LES PRESENTAMOS A LA DREAMCAST EDICION S.T.A.R.S.

Con motivo del próximo lanzamiento de Resident Evil: Codename Veronica, Capcom lanzará un paquete especial para los más fanáticos.

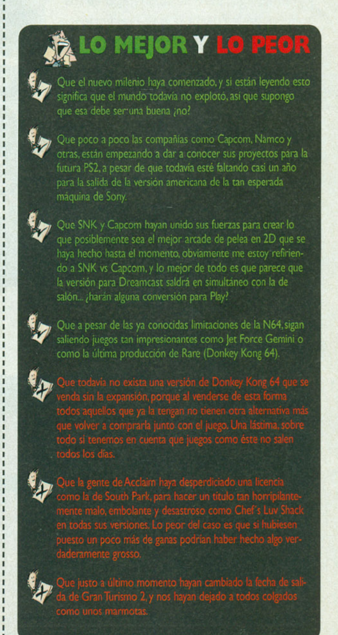
Al ver el enloquecimiento que despertó en los fans ponjas el anuncio de la próxima salida de la versión japonesa del título más reciente en la saga de Resident Evil (Codename Veronica), para los primeros días del mes de Febrero, la gente de Capcom decidió armar una edición especial que muy pocos podrán tener en sus manos.



De acuerdo con los planes de Capcom, el paquete estará compuesto por una Dreamcast, un VMU y un pad, que se venderán junto al juego y tendrán los colores característicos y los emblemas de la saga Resident Evil.



Según parece, esta edición especial será de tan sólo 2000 unidades, pero eso no es todo, porque 200 de esas 2000 máquinas pertenecerán a una edición de colección, súper especial y de recontra lujo, que será conocida como edición S.T.A.R.S. y todavía no se sabe a ciencia cierta cuáles serán las diferencias, pero lo que si se sabe es que los fanáticos del sol naciente que quieran apoderarse de una de éstas, primero tendrán que llenar un formulario y rezar para estar entre los 200 primeros.



LO MEJOR Y LO PEOR

Que el nuevo milenio haya comenzado, y si están leyendo esto significa que el mundo todavía no explotó, así que supongo que esa debe ser una buena ¿no?

Que poco a poco las compañías como Capcom, Namco y otras, están empezando a dar a conocer sus proyectos para la futura PS2, a pesar de que todavía esté faltando casi un año para la salida de la versión americana de la tan esperada máquina de Sony.

Que SNK y Capcom hayan unido sus fuerzas para crear lo que posiblemente sea el mejor arcade de pelea en 2D que se haya hecho hasta el momento, obviamente me estoy refiriendo a SNK vs Capcom, y lo mejor de todo es que parece que la versión para Dreamcast saldrá en simultáneo con la de salón... ¿harán alguna conversión para Play?

Que a pesar de las ya conocidas limitaciones de la N64, sigan saliendo juegos tan impresionantes como Jet Force Gemini o como la última producción de Rare (Donkey Kong 64).

Que todavía no exista una versión de Donkey Kong 64 que se venda sin la expansión, porque al venderse de esta forma todos aquellos que ya la tengan no tienen otra alternativa más que volver a comprarla junto con el juego. Una lástima, sobre todo si tenemos en cuenta que juegos como éste no salen todos los días.

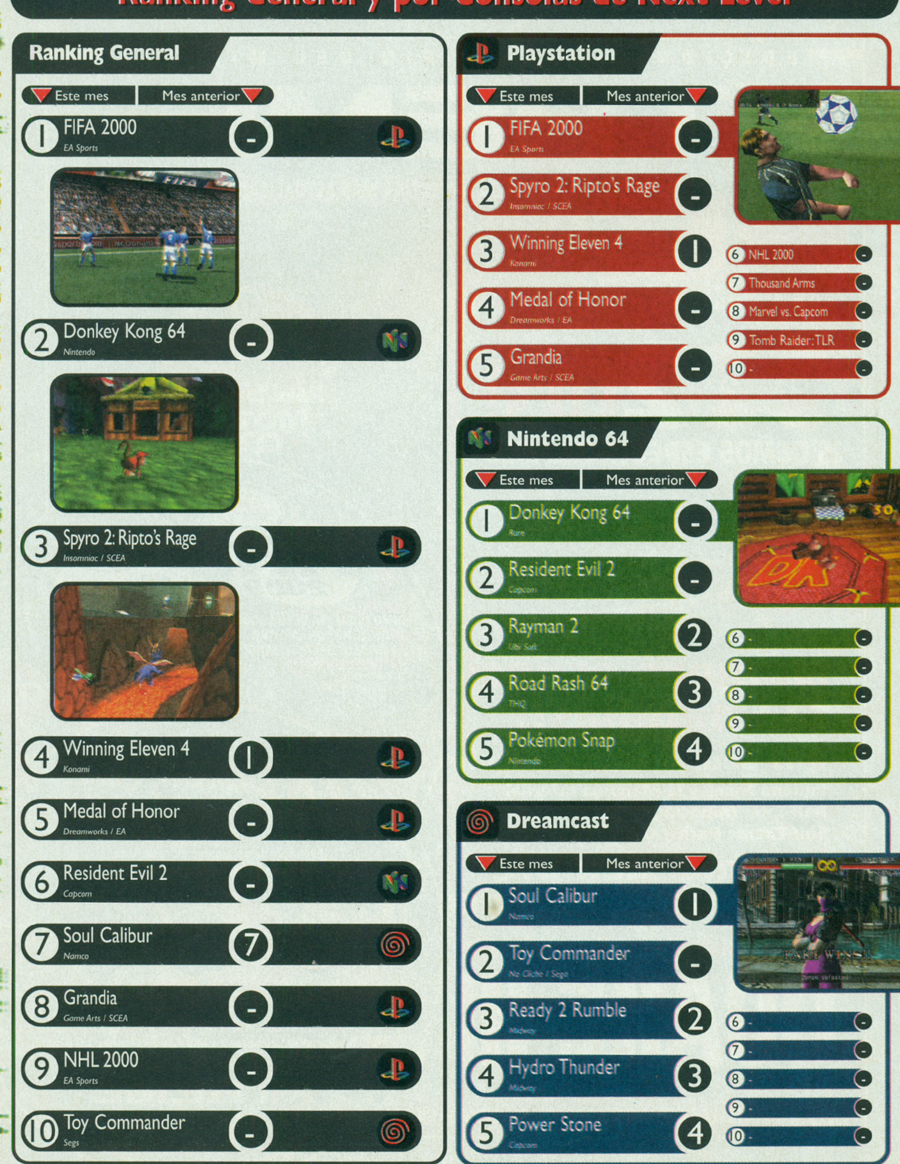
Que la gente de Acclaim haya desperdiciado una licencia como la de South Park, para hacer un título tan horripilantemente malo, embolante y desastroso como Chef's Luv Shack en todas sus versiones. Lo peor del caso es que si hubiesen puesto un poco más de ganas podrían haber hecho algo verdaderamente grosso.

Que justo a último momento hayan cambiado la fecha de salida de Gran Turismo 2, y nos hayan dejado a todos colgados como unos marmotas.

¿Quién dijo que no se puede mejorar lo que es perfecto?



Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	FIFA 2000	EA Sports	-
2	Donkey Kong 64	Nintendo	-
3	Spyro 2: Ripto's Rage	Insomniac / SCEA	-
4	Winning Eleven 4	Konami	1
5	Medal of Honor	Dreamworks / EA	-
6	Resident Evil 2	Capcom	-
7	Soul Calibur	Namco	7
8	Grandia	Game Arts / SCEA	-
9	NHL 2000	EA Sports	-
10	Toy Commander	Segs	-

Playstation

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	FIFA 2000	EA Sports	-
2	Spyro 2: Ripto's Rage	Insomniac / SCEA	-
3	Winning Eleven 4	Konami	1
4	Medal of Honor	Dreamworks / EA	-
5	Grandia	Game Arts / SCEA	-
6	NHL 2000		-
7	Thousand Arms		-
8	Marvel vs. Capcom		-
9	Tomb Raider: TLR		-
10	-		-

Nintendo 64

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Donkey Kong 64	Rare	-
2	Resident Evil 2	Capcom	-
3	Rayman 2	Ubi Soft	2
4	Road Rash 64	THQ	3
5	Pokémon Snap	Nintendo	4
6	-		-
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

Dreamcast

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Soul Calibur	Namco	1
2	Toy Commander	No Cliché / Sega	-
3	Ready 2 Rumble	Midway	2
4	Hydro Thunder	Midway	3
5	Power Stone	Capcom	4
6	-		-
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

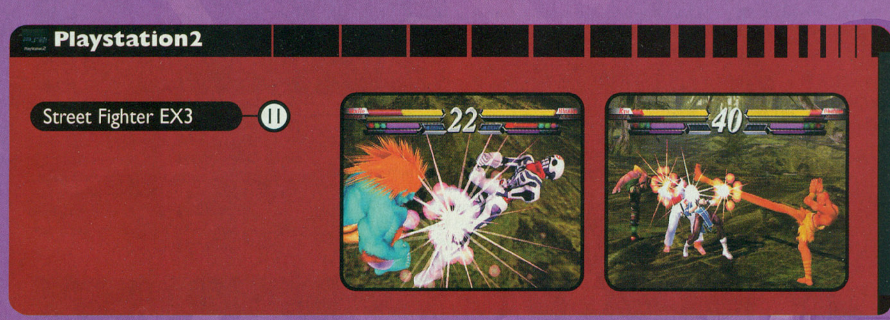
First Approach

previews de los juegos que se vienen

Playstation

Resident Evil: Gun Survivor

Crono Cross





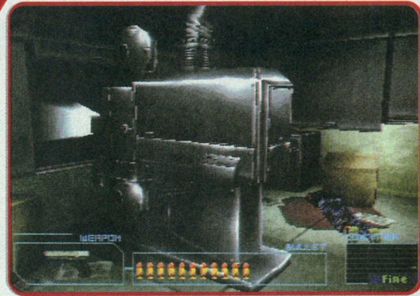
Resident Evil: Gun Survivor

Desarrollado por: Capcom
Distribuido por: Capcom

Seguramente muchos de los que tuvieron la oportunidad de jugar a House of the Dead y tienen una Playstation, se habrán imaginado qué buena combinación haría un juego de este estilo con la ya famosísima saga "Resident Evil".

No es descabellado pensar que a los capos de Capcom se les ocurrió exactamente la misma idea, y esto es lo que veremos en poco tiempo más para la consola de Sony bajo el nombre de Resident Evil (o Biohazzard en Japón): Gun Survivor.

A diferencia del resto de los arcades con pistola (como el Time Crisis o el Carnevil) en donde nos movemos por un camino pre-establecido, RE: Gun Survivor nos brindará un control absoluto de nuestro movimiento. Este sistema, que parece un poco complicado sin la utilización de un joystick, ha sido solucionado inteligentemente por los gurúes de Capcom. Si apuntamos con la pistola afuera de la pantalla y apretamos el gatillo una vez, nuestro personaje avanzará; presionando el gatillo dos veces retrocederá, y los dos botones en los laterales de la pistola (A y B) se utilizarán para girar hacia la izquierda o derecha. Y como si fuera poco, apretando dos veces rápidamente los botones anteriormente mencionados, realizaremos un giro rápido de 180 grados, ideal para rajar inmediatamente de los peligros que nos puedan acechar.



Obviamente no vamos a poder movernos y disparar al mismo tiempo, ya que se necesita utilizar la pistola para moverse, como tampoco podremos mirar hacia arriba o hacia abajo. Pero de esto no hay que preocuparse, muchachos, que el juego se encargará de que miremos hacia donde corresponde cuando un bichejo nos quiera complicar la vida.

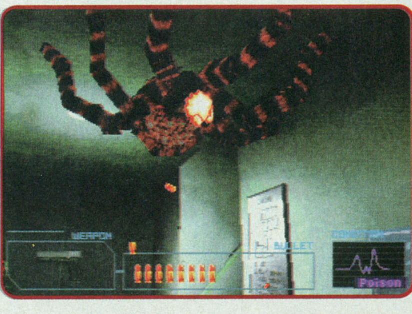


Este nuevo giro a la historia de Resident Evil incorporará toda la galería de personajes tan querida por los usuarios de Playstation, como los infaltables zombies (a los cuales se puede atacar en diferentes zonas: Brazos, piernas, y la ya clásica "pierdo la cabeza por tí"), arañas gigantes, cuervos, perros famélicos, y por qué no algunos "bosses" de la saga, como por ejemplo William Birkin o el desagradable monstruo del Resident Evil 2 que tenía una lengua que ahora cobrará vida gracias a sus peligrosos acercamientos tridimensionales.



Para los que estén preocupados porque el juego esté demasiado volcado al arcade, y no tanto a la aventura como en los títulos anteriores, vale aclarar que tendremos cosas que hacer, además de disparar a todo lo que se nos cruce por el camino. Vamos a tener que conseguir y usar ciertas llaves, notas (algunas revelarán parte de la información necesaria para ir completando la historia) y otros objetos, que aparecerán en la ya conocida pantalla de inventario, clásica de los tres títulos.

Por el momento no existe una fecha aproximada de salida para el RE: Gun Survivor en los Estados Unidos, pero no hay de qué preocuparse, ya que Capcom prometió la versión japonesa para enero del 2000, lo que significa sólo unos meses de espera para que los zombies griten en un claro y correcto ingles "brain!".



Algunos personajes "clásicos" de los primeros dos títulos harán apariciones estelares en Gun Survivor.

Fecha de salida: Enero del 2000 (Japón)
Información en Internet: www.capcom.com


1

?




Chrono Cross

Desarrollado por: Squaresoft
Distribuido por: Squaresoft

Para muchos seguidores de los juegos de rol de Square, el Chrono Trigger se ubica indudablemente en las primeras posiciones, gracias a su historia única y gráficos que marcaron una época en el género. Obviamente como ocurre con todos los grandes éxitos, sus fans esperaron pacientemente la salida de una segunda parte, y al parecer su sueño se hará realidad a finales del 2000.







De acuerdo a dichos de los programadores de Square, la historia del Chrono Cross se situará 20 años luego de los sucesos del Chrono Trigger. El juego contendrá diferentes mundos que estarán conectados entre sí, y los jugadores del primer título reconocerán algunos lugares familiares, aunque sabemos que la mayor parte de los acontecimientos sucederán en una parte inexplorada del mapa.

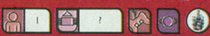
El sistema de pelea será similar al de Final Fantasy VIII, con personajes renderizados en 3D en un entorno con múltiples cámaras que irán mostrando la acción de diferentes ángulos, y nuestros héroes pelearán en un pseudo tiempo real, eligiendo entre tres fuerzas de ataque.

Los escenarios estarán dibujados a mano, así que suponemos que el arte va a estar para caerse de espaldas.

Pero lo que más sorprende del Chrono Cross es que su historia no es nueva, sino una remake de un título que supo pasar inadvertido en el Super Famicom, llamado "Radical Dreamers". La línea argumental de este título ha sido "tomada prestada" para luego ampliarse a lo que veremos en el Chrono Cross.

Así y todo, el juego va tomando la forma que sus fans desean, y la gente de Square asegurá que será una secuela honorable de uno de los títulos más aclamados en el género. Nosotros sabemos que atrás de todo está Square, así que nos quedamos tranquilos...

Fecha de salida: Finales del 2000
Información en Internet: www.square.co.jp





Street Fighter EX3

Desarrollado por: Arika
Distribuido por: Capcom

El primer juego de Capcom para la Playstation2 va a ser la tercera parte de la saga EX de Street Fighter, que por el momento se conoce como "Street Fighter EX3". Bastante ingenioso el nombre, ¿no?

Por lo que se pudo ver en el Tokyo Game Show, el juego tiene un aspecto similar a su predecesor, pero la ventaja del nuevo hardware de Sony le da al título una mayor velocidad y respuesta final, algo que seguramente los fans de este tipo de juegos agradecerán.

En el demo de la expo había sólo seis personajes seleccionables (Skull-o-mania, Chun-Li, Ryu, Blanka, Sharon y Jack), pero la pantalla para elegir nuestro luchador mostraba 20 casilleros disponibles, por lo que se puede suponer que habrá una gran cantidad de personajes que ya son clásicos, que regresarán para esta versión.

La mecánica del juego es similar a la de Marvel vs. Capcom, y es posible tener a los cuatro luchadores peleando en la pantalla al mismo tiempo, durante algunos movimientos especiales. Otra adición que es interesante, es cómo los luchadores, al cambiarlos, desaparecen por delante o por detrás del fondo.



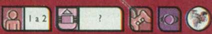
Como mencionamos anteriormente, los gráficos tal vez no sean todo lo que los futuros usuarios de la PS2 esperan, pero la gente de Akira promete un despliegue de efectos que van a dejar la boca abierta a más de uno.

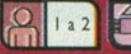
Como siempre, por el momento sólo está confirmada la salida de la versión japonesa del Street Fighter EX3, pero sabemos que no bien la consola esté disponible en USA, este título se encontrará entre los más buscados por los jugadores.





Fecha de salida: Invierno del 2000 (Japón)
Información en Internet: No hay información disponible









Hidden & Dangerous

Desarrollado por: Illusion Softworks
Distribuido por: Take 2



Sin dudas esta es una gran noticia para todos los felices poseedores de una Dreamcast, porque uno de los mejores juegos de estrategia y acción que se hayan visto en PC, en poco tiempo más estará disponible para la nueva máquina de Sega.

Hidden & Dangerous está ambientado en la Segunda Guerra Mundial y en este juego estaremos al mando de un equipo de hasta 4 soldados, para hacer las más peligrosas y espectaculares misiones en los más variados escenarios.

Una de las características más alucinantes de este juego es que podemos usar una amplia variedad de vehículos para cumplir los objetivos de cada misión, como por ejemplo: Camiones, autos, vehículos blindados, lanchas, motos, etc. todo esto en medio de escenarios con una ambientación de película.

Por otro lado la estructura de cada misión es de lo más variada y en ocasiones hasta tendremos que disfrazarnos como civiles o como soldados enemigos para pasar desapercibidos, o en algunos casos, para infiltrarnos en instalaciones enemigas.

Parece ser que la versión de Dreamcast se mantendrá fiel a la de PC, pero con la diferencia que estará mucho más depurada y hasta es posible que venga con una que otra sorpresa, igualmente con que sea igual que el de PC es suficiente para babear largo y tendido.



Parece que la versión de Dreamcast se mantendrá fiel a la de PC, pero mucho más depurada. ¡Chau bugs!



Fecha de salida: Mayo del 2000
Información en Internet: No hay información disponible

? ?



Striker Pro 2000

Desarrollado por: Rage Software
Distribuido por: Infogrames

Hasta ahora, la sola mención de la palabra "fútbol" en boca de los usuarios de Dreamcast solía rememorar la próxima salida del Virtua Striker. Pero gracias a la gente de Rage Software, podremos ampliar nuestro vocabulario futbolero mencionando al Striker Pro 2000.

Obviamente en un título de este tan aclamado deporte uno de los aspectos más importantes es el gráfico, y como pueden ver en las fotos, el SP2000 no se queda atrás. Lo que no se puede ver son los 200 movimientos de los jugadores y los más de 9000 cuadros de animación, lo que se traduce como un movimiento fluido, algo que los fanáticos esperan ansiosamente.

Pero todo este despliegue gráfico no significaría nada si no fuera porque viene acompañado de una impresionante inteligencia artificial, que será realizada con la ayuda del astro futbolero Ruud Gullit.



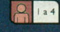
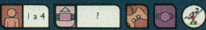


SP2000 tendrá varios modos de juego, con diferentes niveles de dificultad. Los primeros cinco modos están abiertos desde el comienzo del juego, pero para acceder a los últimos será necesario convertirse en "maradonas virtuales" y eliminar a los equipos que nos toque enfrentar, y ganar de esta forma la certificación necesaria.

Por lo que pudimos averiguar el SP2000 incluirá 44 equipos europeos, todas las selecciones del continente, y más de 30 equipos adicionales, en los cuales esperamos que se encuentre Argentina, así podremos ver a nuestra selección haciéndole barrer el piso a los italianos y a los alemanes. ¡Esa!



Fecha de salida: Febrero del 2000
Información en Internet: www.infogrames.com



1 a 4 ?

más vale tarde que nunca

conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo

Número 1 (Noviembre 1998)

First Approach: Silent Hill, Wild 9, Tomb Raider 3, Crash3: Warped, Alien Resurrection, Thrill Kill, Fighting Force 64, Turok 2, Messiah, Ridge Racer 4 y otros.
Final Test: Guilty Gear, C-The Contra Adventure, Moto Racer 2, The Fifth Element, Captain Commando, Mega Man Legends, Cardinal Syn, Ninja, Tenchu, Dracula X.
Cheater´s Paradise: Guía del Pocket Fighter y trucos para Mortal Kombat 4, Tomba, WWF Warzone, etc.



Número 2 (Enero 1999)

First Approach: LOK: Soul Reaver, Jackie Chan S. Master, Xena W. Princess, Army men 3D, Shadow Man, Power Stone, Godzilla Generations, Virtua Fighter 3TB.
Final Test: Assault Retribution, Runing Wild, Crime killer, R-Type Delta, King of Krusher, Unholy War, Crash Bandicoot, Turok 2, Deadly Arts, Glover, etc.
Cheater´s Paradise: Guía del Metal Gear Solid y trucos para Darkstalkers3, Tenchu, Tomb Raider III y otros.





Número 3 (Marzo 1999)

First Approach: Syphon Filter, Rollcage, Shogun Assasin, Saboteur, Warzone 2100, Smash Brothers, Rat Attack, Shenmue, Sega Rally 2 y más.
Final Test: Asteroids, A Bug´s Life, Colony Wars Vengeance, Formula 1 ´98, Bust a Groove, Roll Away, Abe´s Exoddus, O.D.T., South Park, Castlevania.
Cheater´s Paradise: Guías del Street Fighter Alpha 3, Zelda 64 (primera parte) y trucos varios.



Número 4 (Abril 1999)

First Approach: Croc 2, Ace Combat 3, Vermin!, RC Stunt Copters, Legend of Legaia, Dragon Valor, Rainbow Six, Loderunner 3D, Winback.
Final Test: Bloody Roar 2, Tái Fu, Psybadeck, Tiny Tank, Irritating Stick, Kensei, Akuji the Heartless, Contender, Syphon Filter, Mario Party y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guías del Silent Hill, Zelda 64 (segunda parte), trucos para Syphon Filter y más.



Número 5 (Junio 1999)

First Approach: Omikron, Fighter Maker, Demolition Racer, Armorines, Command & Conquer 64, Soul Calibur.
Final Test: C3 Racing, Sports Car GT, Blast Radius, The Last Blade, Monkey Hero, Rampage 2 U.T., Eliminator, Army Men 3D, Marvel vs Capcom y otros.
Cheater´s Paradise: Guías del NFS High Stakes, Zelda 64 (tercera parte), Legend of Legaia (primera parte).

Número 6 (Julio 1999)

First Approach: Informe especial de la exposición E3 de Los Angeles.
Final Test: 3Xtreme, Warzone 2100, Centipede, Dead in the Water, The Next Tetris, Bust-a-Move ´99, Castrol Honda Superbike, Kick Off World, Actua Soccer 3, SW Episode I: Racer, Superman.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia y trucos para Asteroids, Bust a Move 4, Chocobo Racing, etc.



Número 7 (Agosto 1999)

First Approach: Spiderman, Spyro 2, Die Hard Trilogy 2, Suikoden 2, Planet of the Apes, Fear Factor, Pokémon Stadium, Army Men: Sarge Heroes, Soul Fighter.
Final Test: Soul of the Samurai, Croc 2, VIVA Football, Ape Escape, Chocobo Racing, Quake II, Command & Conquer, Monaco Grand Prix y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia (tercera parte) y trucos para Driver, Resident Evil 2 y más.



Número 8 (Septiembre 1999)

First Approach: Destruction Derby 3, South Park Rally, WWF Attitude, Monster Rancher II, Legend of Mana, Q*Bert, CyberTiger, Ecco the Dolphin y muchos más.
Final Test: Mario Golf 64, Asterix, Jade Cocoon, Tarzan, Rival Schools 2, Gungauge, Pokémon Snap, Tondemo Crisis, Duke Nukem: Zero Hour y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (primera parte) y ocho páginas con los mejores trucos!!.



Número 9 (Octubre 1999)

First Approach: X-Files, Dukes of Hazzard, Max Payne, Dune 2000, Starcraft, Danger Girl y muchos más.
Final Test: RC Stunt Copter, Sled Storm, Jet Moto 3, Shadow Man, NFL Xtreme 2, Tony Hawk's Pro Skater y los Mega Test del Final Fantasy VIII y el Soul Calibur.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (segunda y última parte) y la guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (primera parte).



Número 10 (Noviembre 1999)

First Approach: Medal of Honor, MK: Special Forces, K.O. Kings 2000, Prince of Persia 3D y más!
Final Test: Re-Volt, Hot Wheels, Dino Crisis, The Phantom Menace, Winning Eleven 4, Destruction Derby, Mortal Kombat Gold y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (última parte), guía del Dino Crisis y la primera parte de la guía del Final Fantasy VIII!



Número 11 (Diciembre 1999)

First Approach: Parasite Eve II, Grand Theft Auto 2, Ridge Racer 64, Star Galdiator 2 y Galerians.
Final Test: Quake II, Crash Team Racing, Carmageddon, Pac-Man World, Jet Force Gemini y muchos más.
Informe Especial: Un informe exclusivo de la Playstation 2!
Cheater´s Paradise: Guía del Final Fantasy VIII (segunda parte), Guía del Resident Evil 3: Nemesis y la Guía completa de The X-Files.

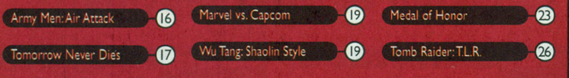
el precio de los ejemplares es de $4,90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4°B - Capital Federal, de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
Si tenés fiaca de venirte a la Editorial o vivís en el Interior, enviá un Giro Postal por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21.495.971 - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Bs. As.
El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvides de indicar en el giro qué ejemplares querés y que son de NEXT LEVEL.

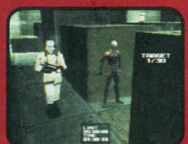
Final Test

reviews indispensables

Playstation









Lo mejor del mes

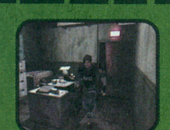


Spyro 2: Ripto'Rage



NHL 2000

Nintendo 64





Dreamcast

Aprendan nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!
Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!
Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



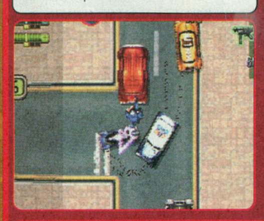
Grand Theft Auto 2



Por: Martín Varsano

En estas épocas, m'hijo, las cosas no son lo que eran antes. Cuando yo era joven, uno podía ganarse la vida haciendo revistas de juegos sin arruinarle la vida a nadie. Ahora, en la era del Gran Theft Auto 2, para poder conseguir unos dólares es necesario robar autos, hacerse amigo de pandilleros, y tener una orden de captura constante de la policía. Las cosas no son lo que eran antes...
Pero para ser sinceros, la mecánica del GTA2 no difiere demasiado de su primera encarnación. Tal vez los gráficos se hayan refinado un tanto, y tengamos la posibilidad de contar con un armamento superior al de su predecesor (incluyendo ametralladoras para el auto, una escopeta, etc.), pero así y todo la cosa se sigue pareciendo bastante. Lo que no es nada malo para los que les agradó el juego original.
El tema es que si no te gustó demasiado el primero, acá no vas a encontrar nada que te entusiasme lo suficiente, ya que la historia es similar: Tres pandillas dominan la ciudad, y nosotros estaremos en el medio, haciendo "trabajitos" para congraciarnos con alguna de las bandas. Pero como si esto no fuera poco habrá que enfrentarse a la policía, que en esta ocasión es implacable: Si no nos pueden detener por sus propios medios, hasta llamarán a SWAT para que nos zarandeen un poco. En fin, nada que un macho como nosotros no pueda enfrentar.

Compañía / Distribución: DMA Design / Rockstar Games
Dirección de Internet: www.dmadesign.com



Lo Mejor: Tiritos y conducción en su justa medida

Lo Peor: No hay demasiadas novedades

66%

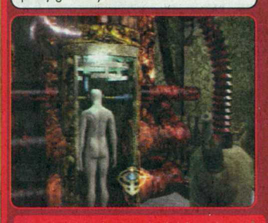
Juggernaut



Por: Maximo Frías

Una de las categorías en la cual no hay gran variedad de títulos en la Play es en la de aventuras, y encima, las pocas que hay son malas, lentas y aburridas. Juggernaut es una aventura en 1ra. persona al estilo Myst, en la cual tendremos como objetivo liberar a nuestra novia del "Mal" que la ha poseído, destruyendo a los "Males" que existen en los distintos Microcosmos de su mente. Más alla de lo absurdo que pueda sonar la historia, es interesante analizar como armaron el modo de juego. Después de jugar un poco la primera parte, nuestro héroe termina en la Mansión de la Verdad, la cual resulta ser un laberinto de puertas, puertitas y agujeritos que nos llevan a estos dichosos Microcosmos...¿confundido? ¡Y eso que el juego todavía no empezó! Las aventuras en sí se desarrollan estos distintos Microcosmos, que son como realidades alternativas del mundo en que vivimos. Solamente para que se den cuenta de la variedad que nos ofrece el juego, les comento que son 8 Microcosmos distintos que van desde: perseguir a un asesino maniático en un bosque, hasta navegar por un mundo futurista que se encuentra completamente conectado a internet.
El juego podría haber sido mejor si: Los tiempos de carga fueran menores, tuviera mejor fotografía y principalmente que si no nos hiciera recorrer todo el maldito mundo para encontrar la llave que abre la puerta que se encuentra exactamente en la otra punta del nivel.
Todo esto hace que el juego se transforme en el entretenimiento ideal para aquellas personas que tienen una paciencia inhumana, y una Playstation en vez de una PC para jugar al Myst o al Riven.

Compañía / Distribución: Jaleco
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: La gran variedad de niveles

Lo Peor: La forma de moverse en por los niveles

50%

Thousand Arms



Por: Maximiliano Peñalver

Como sucede en todos los juegos de rol (siempre se destacan por algo) Thousand Arms (TA) lo hace por su sistema para reparar o mejorar las armas con poderes y magia. Llamado Master System este sistema funciona utilizando puntos de maestría, pero además necesitamos la ayuda de una damisela para concretar esta acción. Y así es amigos, tendremos que levantarnos minitas para que nos ayuden en estos menesteres, y aunque no lo crean esta parte juega un importante papel en la aventura, por lo que si ya la idea les parece cursi, olvídense de este TA ya que no es para todos los estómagos el andar comprando en los shops regalitos para caerles en gracia (aunque los mejores presentes, esos con lo que caerán a nuestros pies de una, están en cavernas infestadas de enemigos) si nada funciona, podemos participar de mini-juegos para mejorar nuestro carisma ante las chichis porque si no logramos nada, vamos a tener que terminar peleando con el aliento.
El juego tiene buenos gráficos, todo es poligonal menos los enemigos que son sprites (aún en las peleas) y un alto nivel de detalle cubre todo el escenario. El sistema de combate nos recuerda a varios juegos similares, pero sobre todo al de FFVII. Son muy buenas también las animaciones que mezclan de manera correcta, anime con escenarios rendereados por computadora. Aunque para algunos resultará demasiado "cute", TA es un juego de rol recomendado sobre todo para aquellos que hayan disfrutado de la saga Lunar o similares.

Compañía / Distribución: Red Company / Tose / Atlus
Dirección de Internet: No hay información disponible



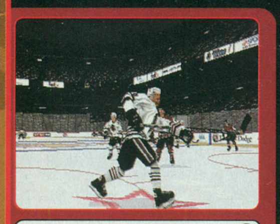
Lo Mejor: Buenas voces y gráficos

Lo Peor: Yo no me quiero casar... ¿y ustedes?

75%



NHL 2000



Por: Martín Varsano

Mayor velocidad. Esto era lo que los fanáticos de la saga NHL pedían a la gente de EA Sports, y déjenme decirles que su sueño se ha hecho realidad en el NHL 2000.
Obviamente, al igual que en las versiones anteriores, vamos a encontrar todos los jugadores reales, las arenas y los equipos, al igual que los modos de juego, que son exhibición, temporada y campeonato.
La principal diferencia radica en los dos nuevos botones para el golpe fuerte y el amague. Estas novedades afectan la forma en que se juega radicalmente. La forma de utilizarlos es muy sencilla, y por primera vez podremos engañar al arquero simulando que vamos a tirar al arco.
Obviamente el cambio de velocidad en general ha cambiado la respuesta de los controles, que ahora es mucho más rápida. Todo el juego se siente más veloz, aunque esto tiene un precio: No hay grandes diferencias a nivel gráfico con el NHL del año pasado. EA Sports puso en la balanza lo que los seguidores del hóckey virtual querían, y se dieron cuenta que lo más importante era el tema de la cantidad de cuadros por segundo.
Por el otro lado, los efectos de sonido en general están realizados impecablemente, incluyendo todos los chiches necesarios para una gran ambientación, como por ejemplo las voces de los comentaristas, los himnos (hay equipos internacionales), el sonido de los golpes y los patines sobre el hielo.
En síntesis: Este nuevo NHL es algo imperdible para todos los seguidores de este deporte, por lo menos en la Play.

Compañía / Distribución: EA Sports / EA
Dirección de Internet: www.ea.com
1-8
1-6



Lo Mejor: Mayor velocidad general

Lo Peor: La IA podría estar un poco mejor

92%



Coolboarders 4



Por: Martín Varsano

Sí, señoras y señores, ha llegado la cuarta parte de uno de los juegos que mejor impresión me causó cuando tuve por primera vez la Playstation: Coolboarders. Lo curioso es que no todas las encarnaciones de este arcade fueron muy buenas que digamos (me refiero a la número 3), por lo que 989 Studios parece redimirse en esta cuarta parte de los errores en los controles del Coolboarders 3.
¿Las novedades? En esta ocasión podremos crear nuestro propio esquiador y tabla. Con respecto al esquiador, se puede cambiar la altura del mismo, peso y color de la ropa. Las modificaciones que se le pueden hacer a la tabla permiten obtener una mayor velocidad final, respuesta y estabilidad. Los tres parámetros son importantes, y los cambios que efectuemos en la misma modificarán el resultado de las competencias.
Además de estas novedades, en el Coolboarders 4 contamos con la participación de esquiadores profesionales, como Jason Brown y Jim Rippey (son 16 en total). Obviamente no todos están disponibles desde el comienzo, pero irán apareciendo a medida que ganemos algunos campeonatos.
El resto del juego es bastante similar a sus tres antecesores, así que si te gustaron los otros tres juegos, el Coolboarders 4 es una opción interesante. Y si nunca los viste, ¿no te parece que es hora de echarle una mirada?

Compañía / Distribución: Idol Minds / 989 Studios
Dirección de Internet: www.989studios.com
1-4
1-2



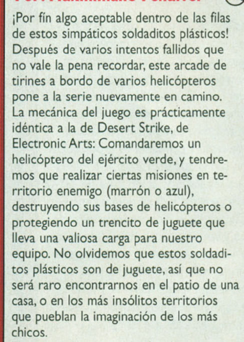
Lo Mejor: Las mejoras en los controles

Lo Peor: Sigue siendo lo mismo

73%

Army Men: Air Attack

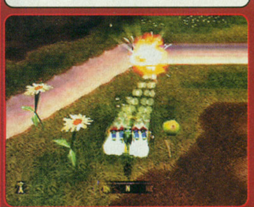




Por: Máximiliano Peñalver

¡Por fín algo aceptable dentro de las filas de estos simpáticos soldaditos plásticos! Después de varios intentos fallidos que no vale la pena recordar, este arcade de tirines a bordo de varios helicópteros pone a la serie nuevamente en camino.
La mecánica del juego es prácticamente idéntica a la de Desert Strike, de Electronic Arts: Comandaremos un helicóptero del ejército verde, y tendremos que realizar ciertas misiones en territorio enemigo (marrón o azul), destruyendo sus bases de helicópteros o protegiendo un trencito de juguete que lleva una valiosa carga para nuestro equipo. No olvidemos que estos soldaditos plásticos son de juguete, así que no será raro encontrarnos en el patio de una casa, o en los más insólitos territorios que pueblan la imaginación de los más chicos.
El manejo de nuestros vehículos es muy sencilla, y se realiza con los dos controles analógicos del pad Dual Shock: Con el de la izquierda controlaremos la dirección, y con el de la derecha podremos movernos hacia los lados, con lo que será prácticamente imposible para nuestros enemigos pegarnos algún tirín, y ahí viene el único problema del juego: Es demasiado fácil.
Pero aunque la cosa sea demasiado sencilla, como aditamento podremos jugar cooperativamente con algún amigo, o por qué no, algún encuentro en contra para demostrar nuestras habilidades con estos veloces juguetitos.

Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.3DO.com
1-2
1



Lo Mejor: Bastante divertido

Lo Peor: Muy facilongo

74%



Tomorrow Never Dies



Por: Martín Varsano

Una verdadera lástima. Eso es lo que pensé ni bien coloqué en la Play Tomorrow Never Dies (TND), ya que me llevé una sorpresa viendo un juego que poco tenía que ver con la masa de Goldeneye para Nintendo 64. Ya sé, la idea no es copiarse del juego de otra compañía sólo por el hecho de que el personaje sea el mismo, pero a este James Bond le falta mucha chapa para parecerse al del éxito de Rare. O sea: Goldeneye de Nintendo=Pierce Brosnan / TND de Play=Timothy Dalton. ¿Se entiende? La razón de mi descontento es que el juego quiere abarcar demasiadas actividades (como manejar autos, esquiar, y el clásico "espía que corre como loco para matar todo lo que se cruce) y no hace ninguna demasiado bien. Ojo, no quiero decir que el juego sea malo, pero no llama demasiado la atención, y a uno le da ganas de jugar al Medal of Honor, o sin ir más lejos al Syphon Filter, en vez de interpretar a este conocido espía inglés.
El manejo de las cámaras es correcto (el juego se ve en casi todos los casos en tercera persona, y en algunas misiones en primera), pero el tema de que el TND nos permita hacer blanco automáticamente en nuestros enemigos, le quita un poco de pasión al tema de los tirines.
Si quieren jugar a algo piola, que no sea TND. James, mejor quedate en la Nintendo.

Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.com



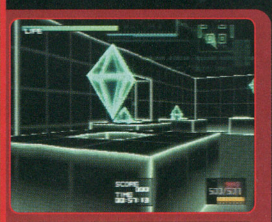
Lo Mejor: Jugar al Goldeneye o al MOH

Lo Peor: ¿Qué te pasó, James?

50%



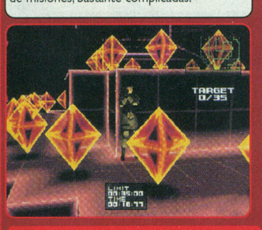
Metal Gear Solid: VR Missions



Por: Santiago Videla

Como principal diferencia con respecto a la versión japonesa, la versión americana de VR Missions ocupa tan sólo un CD en lugar de los tres que tenía el original.
Esta notable reducción se debe a que luego de unas cuantas encuestas para conocer la opinión en el resto del mundo, Konami se dió cuenta que la opción para jugar la aventura en primera persona no era lo suficientemente llamativa como para que la gente lo volviese a comprar y por eso decidió traducir únicamente el CD con las nuevas misiones y venderlo como una expansión.
Para cualquier fanático de Metal Gear, sin duda éste es un buen agregado y de seguro se van a enganchar un largo rato con él.
VR Missions tiene unas 300 misiones de entrenamiento, que van desde las más simples prácticas de tiro hasta complicadas misiones que pondrán verdaderamente a prueba nuestras habilidades.
Como agregado adicional, esta expansión tiene modo llamado Mistery Mode, en el que tendremos que resolver una serie de asesinatos y también habrá misiones en las que podremos jugar con el Cyborg Ninja.
Gráficamente, ésta expansión tiene el mismo nivel de calidad que Metal Gear y tal vez el único inconveniente que tiene es que para habilitar los mejores modos de juego, primero hay que cumplir una gran cantidad de misiones, bastante complicadas.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: El "Mistery Mode"

Lo Peor: La dificultad de algunas misiones

84%

FIFA 2000



Por: Martín Varsano

Situación difícil esta de revisar el FIFA 2000. El juego, que indudablemente mejora todos los años con cada nueva encarnación, tiene la desventaja de ser comparado casi siempre con el indiscutido "rey" del balón: Winning Eleven. Por esa razón, creo que es más sano explicar las ventajas del juego con respecto a sus antecesores, antes de hacer comparaciones odiosas con la saga WE. Veamos...
Primeramente hay que destacar la parte gráfica, que es el primer cambio notable del FIFA 2000. Las animaciones de los jugadores son súper-realistas, se nota un cambio importante en las texturas, además de las expresiones faciales. Por último, el público reacciona diferente según lo que ocurra en el partido. Ver para creer.
Pero con los cambios gráficos no alcanza, así que también han incorporado 12 equipos de la liga americana (para ver si los americanos se calientan de una vez con el fulbito), y el nuevo sistema de pases con un solo botón, para colocar la pelota en el jugador deseado sin mayores problemas. Como si esto fuera poco ahora existe un indicador de la certeza con la que haremos el pase.
Como siempre, la música y los efectos de sonido son una maravilla, lo que hace que FIFA 2000 sea en conjunto un juego para no perderse.

Compañía / Distribución: EA Sports / EA
Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: Los gráficos. El nuevo sistema de pases

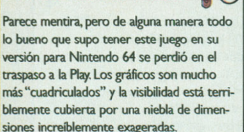
Lo Peor: Sólo se puede jugar de a 2

91%

South Park



Por: Maximiliano Peñalver



Parece mentira, pero de alguna manera todo lo bueno que supo tener este juego en su versión para Nintendo 64 se perdió en el traspaso a la Play. Los gráficos son mucho más "cuadriculados" y la visibilidad está terriblemente cubierta por una niebla de dimensiones increíblemente exageradas.
Las voces siguen siendo, sin embargo, lo mejor de este arcade 3D en el que deberemos impedir que algunos extraños mutantes, aliens y pavos clonados severamente trastornados por la influencia de un extraño meteorito, acaben con todo el pueblo.
El juego en su versión para Nintendo era bastante entretenido, sobre todo por un control efectivo y un modo multiplayer para cuatro jugadores bastante decente. Todo eso pese a un diseño de niveles lineal en extremo y la poca variedad de enemigos, que lo tornaba aburrido rápidamente. Y todo esto hace ya más de un año.
Hoy por hoy, el mercado de los arcades en primera persona avanzó muchísimo (sobre todo en la Play, con juegos como Medal of Honor o la excelente conversión de Quake II) y encima SP tiene la limitación de un máximo de dos jugadores para el modo multiplayer. Por estas razones South Park será sólo valorado por aquellos híper fanáticos de la serie que únicamente posean una PSX y no se quieran perder las aventuras de sus personajes favoritos.

Compañía / Distribución: Appaloosa / Acclaim Entertainment
Dirección de Internet: www.acclaim.com



Lo Mejor: Sin duda, las voces

Lo Peor: Casi todo lo demás...

31%

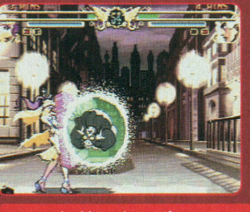
Jojo´s Bizarre Adventure



Por: Santiago Videla

Esta es la primer conversión de un juego de la serie CPS 3 que Capcom hace para Play y teniendo en cuenta lo potente que es el hardware de esa serie hay que reconocer que les salió mejor de lo que esperaba.
Jojo´s Bizarre Adventure está basado un una serie animada que en Japón es un verdadero furor, y que gracias a eso colocó a este juego entre los más vendidos al poco tiempo de haber salido a la venta.
El JBA es muy similar a todos los juegos de pelea en 2D de esta compañía, pero con la diferencia de que aquí cada personaje tiene una personalidad alternativa (Alter-ego) que lo acompaña en cada combate y que por lo general ataca en lugar del personaje principal.
Otra de las características del juego es que es uno de los pocos títulos que hoy por hoy ofrece soporte para la Pocketstation, aunque prácticamente nadie la tenga.
Para cualquiera que esté habituado a los juegos de Capcom, acostumbrarse a éste título no le va a llevar más que un par de minutos, ya que las combinaciones para hacer los golpes especiales y los Super-Combos siguen siendo las mismas de siempre.
Los gráficos, aunque con menos cuadros de animación que en el original, tienen una muy buena calidad y sus diseños son bastante poco comunes para un juego de este tipo, así que vayan teniéndolo en cuenta.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.co.jp



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Por ahora está en ponja

75%

Grandia



Por: Máximiliano Peñalver

Para todos los fans de los RPG que se encuentren a punto de finiquitar el FFVIII con nuestra espectacular guía, y se pregunten qué será de sus vidas luego de esa irrepetible experiencia, aquí les traemos la respuesta: Grandia.
Este juego, que supo enloquecer a los poseedores de la vieja Sega Saturn, llega a nuestras Playstation luego de 2 años de espera. Y cabe aclarar que valió la pena tanta demora, aunque al juego se le noten algunos síntomas de vejez, como por ejemplo la parte gráfica, que aunque cumple con honores, no tenga el despliegue técnico del RPG de Square antes mencionado.
Pero lo que hace brillar al Grandia son tres aspectos: La historia, el sistema de batallas y el diseño del mundo en sí. El juego requiere una gran dosis de tiempo libre para poder terminarlo (casi 60 horas), y si no fuera por la atrapante y historia y lo ameno del sistema de batallas, esto se transformaría en una pesadilla.
La historia es algo extensa para explicarla en tan pocas líneas, pero podemos decir que los humanos quieren hostigar a otra raza que habita el mundo, pero una niña de 15 años (llamada Justin) pretende arruinar los planes del General Baal, un corrupto líder de las tropas de Garlyle.
Así que ya saben, si están por liquidar al Final Fantasy VIII, ahora tienen una razón más para culpar a la Playstation por quitarles demasiadas horas de sueño y descanso.

Compañía / Distribuidor: GameArts / SCEA
Dirección de Internet: www.playstation.com



Lo Mejor: La historia. El sistema de batallas

Lo Peor: La localización al inglés es medio trucha

91%



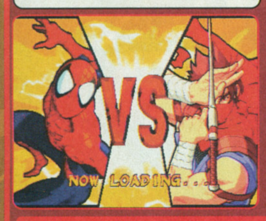
Marvel vs Capcom



Por: Santiago Videla

A pesar de que en un principio se había anunciado que este juego sólo sería pasado a Dreamcast, los muchachos de Capcom decidieron ponerse las pilas una vez más y hacer una versión para los millones de usuarios de Play que lo estaban pidiendo a gritos desde hace bastante tiempo.
Al igual que en el resto de los títulos de la serie Vs, este juego tiene una serie de recortes que fueron hechos para poder adaptarlo a la capacidad de la Playstation y por eso es que entre otras cosas no es posible cambiar de personaje durante el juego a menos que juguemos en el modo "Crossover", en el cuál ambos jugadores tienen que elegir a los mismos personajes.
A pesar de estos recortes, esta vez la gente de Capcom hizo un excelente trabajo, porque logró mantener la jugabilidad intacta, lo que lo convierte en el mejor título de esta serie hecho para Play.
La mayoría de las opciones son casi las mismas que en los demás títulos de esta serie y por suerte los tiempos de carga son menores que en las versiones anteriores.
La cantidad de personajes es la misma que en el original e incluso todos los personajes ocultos que están en la versión de salón están presentes.
No hace falta decir que si les gustó el original, ahora tienen la oportunidad de tener en sus casas esta espectacular conversión.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: La jugabilidad

Lo Peor: No soporta control análogo

88%



Wu-Tang Shaolin Style



Por: Santiago Videla

Tiempo atrás, en nuestra sección First Approach hicimos una nota de un juego llamado Thrill Kill, que poco después fue cancelado, por ser un tanto más zarpado de lo que esperaban sus distribuidores.
Wu-Tang: Shaolin Style usa la tecnología que originalmente fue desarrollada para Thrill Kill, sólo que con un contenido menos adulto y una ambientación bastante diferente.
En este caso el juego sigue siendo un clásico título de pelea en 3D, pero con la diferencia de que aquí pueden participar hasta cuatro luchadores al mismo tiempo.
Uno de los detalles más llamativos que tiene Wu-Tang, es que en vez de hacernos jugar en un orden fijo como la mayoría de los juegos de pelea, aquí podemos elegir nosotros mismos hacia dónde ir.
Otro detalle interesante es que a medida que vamos ganando vamos consiguiendo nuevas habilidades, para mejorar a nuestro personaje y a pesar de que no es lo más original del mundo, ayuda.
Si bien los gráficos del juego son bastante buenos, la acción durante las peleas es un poco lenta y a veces cansa; por otro lado la música pertenece a una banda de Rap casualmente llamada Wu-Tang y a menos que sean fanáticos de este tipo de música, es posible que terminen jugando sin volumen, igualmente el juego es una alternativa válida a la hora de ver algo "diferente".

Compañía / Distribución: Activision
Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: Se puede pelear de a 4

Lo Peor: La acción es un poco lenta

68%

Rainbow Six



Por: Santiago Videla



Después de haber logrado una conversión bastante buena para Nintendo 64, realmente no termino de explicarme por qué Red Storm decidió sacar a la venta una versión tan desastrosa para Playstation.
Pese a que este era un título que de haber estado bien hecho podría haber dado para mucho, la triste realidad es que los usuarios de Play van a tener que conformarse con esto o dedicarse a otra cosa.
Para empezar, esta conversión carece de una de las mejores y más importantes opciones que tienen las demás versiones y que es la del planeamiento de la misión, en lugar de esto lo único que podemos elegir es el lugar en donde vamos a comenzar, dejando la parte estratégica de lado.
El segundo problema que tiene Rainbow Six es la inteligencia artificial, en especial la de los enemigos, ya que tienen incontables problemas de colisiones y cuando no nos ignoran terminan trabándose contra los marcos de las puertas o contra las paredes esperando que alguien les ponga un merecido helado en la frente.
Aunque los gráficos no son espantosos, tampoco son los mejores y lo peor de todo es que el juego tiene graves pérdidas de velocidad (en especial durante los combates), que nos impiden apuntar bien.
Lo único que logra zafar en medio de todo esto es el sonido, pero igualmente el resto del juego apesta.

Compañía / Distribución: Rebellion / Red Storm
Dirección de Internet: www.redstorm.com



Lo Mejor: El sonido

Lo Peor: Menos el sonido... todo

30%



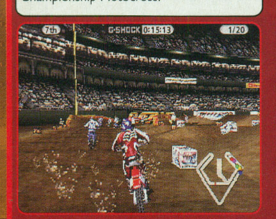
Supercross Circuit



Por: Martín Varsano

Parece que se está poniendo de moda el tema de los arcades de motos. El mes pasado Santiago revisó el Championship Motocross, y en esta ocasión me tocó a mí el Supercross Circuit, que en muchos aspectos es similar al juego anteriormente mencionado.
Para comenzar vamos a hablar un poco de los gráficos. Estos, sin llegar a tener el nivel de detalle del CM, están bien logrados, pero en ciertas ocasiones algunas texturas se ven un tanto pixeladas. Pero el sacrificio es obvio: Los programadores buscaron velocidad, y este juego la tiene.
El chiste del SC es jugar en el modo "season" (temporada), en donde podremos darle un nombre a nuestro motoquero, elegir la pilcha que se va a poner, para luego correr todos los circuitos, y si todo sale bien, acceder a las competencias con motos más grandes, de 125 a 250 cc.
Cuando corremos, ganamos una cierta cantidad de dinero, que luego servirá para poder reparar la moto, o por qué no, comprar un bólido nuevo. Y si estamos cansados de los circuitos que vienen con el juego (25 en total) el SC incluye un editor de pistas, que se pueden crear y luego guardar en la memory card.
Así que si les gustan los arcades de motitos, el SC es una opción tan válida como el Championship Motocross.

Compañía / Distribución: 989 Studios
Dirección de Internet: www.989studios.com



Lo Mejor: La velocidad general del juego

Lo Peor: Texturas algo pixeladas

73%

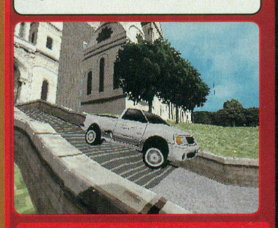
Test Drive 6



Por: Martín Varsano

Un nuevo capítulo en la historia sin fin de los Test Drive y ya van... La verdad que perdí la cuenta, y el tema no sería tan molesto si no fuera porque a medida que los años pasan, las diferencias con su rival de Electronic Arts (llámese Need for Speed) se van haciendo más grandes.
Para comenzar, tenemos que hablar del nivel gráfico. Aunque no se ve tan mal como para que produzca rechazo, es innegable la diferencia de calidad entre el mencionado y la última entrega del NFS. Es más, parece que los programadores prefirieron sacrificar calidad gráfica por aumentar la velocidad de cuadros por segundo, y esto estaría bien si uno no tuviera de dónde comparar.
Por el otro lado es inadmisible que a esta altura del partido el juego no incluya el modelo de daños correspondiente. Por más que le peguemos duro al carro contra cualquier cosa, éste ni se inmutará, cual "auto fantástico".
Pero no todo está mal. Una de los aspectos sobresalientes del título es la inclusión de una gran variedad de autos de diferentes épocas, un sueño hecho realidad para los fierreros, que alguna vez quisieron conducir su modelo soñado, y el tráfico en los circuitos de las ciudades es bastante realista.
En síntesis: El Test Drive 6 es un título pasable para los fanas de las carreras de autos, pero adolece de algunos problemas que muchos seguidores de este tipo de juegos encontrarán decepcionantes.

Compañía / Distribución: FunCom / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com



Lo Mejor: La cantidad de autos

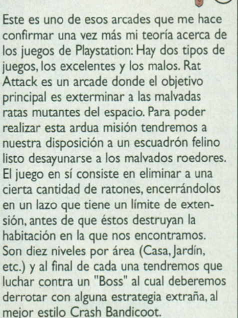
Lo Peor: Poco realismo

58%

Rat Attack



Por: Maximo Frías



Este es uno de esos arcades que me hace confirmar una vez más mi teoría acerca de los juegos de Playstation: Hay dos tipos de juegos, los excelentes y los malos. Rat Attack es un arcade donde el objetivo principal es exterminar a las malvadas ratas mutantes del espacio. Para poder realizar esta ardua misión tendremos a nuestra disposición a un escuadrón felino listo desayunarse a los malvados roedores.
El juego en sí consiste en eliminar a una cierta cantidad de ratones, encerrándolos en un lazo que tiene un límite de extensión, antes de que éstos destruyan la habitación en la que nos encontramos.
Son diez niveles por área (Casa, Jardín, etc.) y al final de cada una tendremos que luchar contra un "Boss" al cual deberemos derrotar con alguna estrategia extraña, al mejor estilo Crash Bandicoot.
Otra observación es que solamente se puede salvar el juego al final de cada área, o sea que si perdemos en alguno de los 10 niveles hay que hacer el área nuevamente.
Lo más trágico de todo, es que si logramos sobrevivir (física y mentalmente) hasta los niveles más avanzados, nos daremos cuenta que todo nuestro esfuerzo ha sido en vano, ya que la dificultad del juego se eleva al grado de no poder ver ni siquiera en donde estamos parados, que las malditas ratas se nos tiran encima sacándonos gran parte de nuestra reserva de vidas.
La verdad que con la cantidad de arcades buenos que hay para PlayStation, a éste lo pueden dejar pasar...

Compañía / Distribución: Mindscape
Dirección de Internet: No hay información disponible

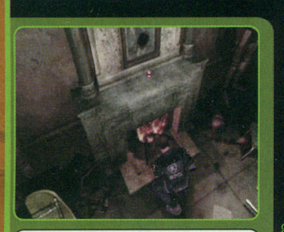


Lo Mejor: el modo multiplayer los primeros 5'

Lo Peor: El resto del juego los siguientes 20 años

35%

Resident Evil 2



Por: Máximo Frías

El solo hecho de que Capcom haya podido meter los dos 2CDs que ocupaba el juego en un cartucho es increíble. Para todos los que no saben de qué estoy hablando, les cuento que la saga Resident Evil trata básicamente de uno o dos héroes contra toda una horda de zombies en los entornos de Raccoon City. En el caso del RE2, la historia cuenta que una malvada corporación llamada Umbrella había creado una nueva arma biológica llamada G-Virus, la cual al intentar ser robada por un grupo comando terminó en las cloacas. Después de unos días, las ratas se encargaron de infectar a todos los ciudadanos convirtiéndolos en zombies.

En el juego podés controlar a dos personajes: Leon Kennedy, un policía novato que simplemente estaba a la hora justa en el lugar equivocado; y Claire Redfield, hermana de Chris, ex-miembro de S.T.A.R.S. que se fue para los cuarteles generales de Umbrella en Europa para llegar al fondo del asunto.

Está versión de Nintendo tiene absolutamente todo lo que tenía la de PlayStation (los 2 escenarios con ambos personajes, los FMV y el juego extra), rompe con la tradición de que todos los juegos de Nintendo son "cute" y sin lugar a dudas para aquellos que no lo jugaron en la Play, es una opción para tener en cuenta.

Compañía / Distribución: Angel Studios / Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Las secuencias FMV

85%

Knockout Kings 2000

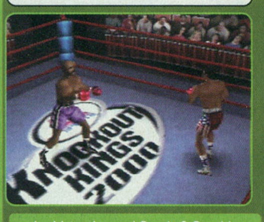


Por: Maximiliano Peñalver

Aunque el esperadísimo Knockout Kings 2000 (KK2K) puede llegar a entusiasmar a los más acérrimos seguidores de este deporte en un primer momento, un par de horas de juego los hará caer en cuenta de que KK2K es otro intento fallido de recrear el boxeo profesional en un videojuego. Aunque podemos seleccionar a algunos de los mejores boxeadores de todos los tiempos (incluyendo a Mohammed Ali, Joe Fraizer, Evander Holyfield, Oscar De La Hoya, Roberto Duran, Angel Manfredy y Sugar Shane Mosely) la pésima inteligencia artificial nos quita la ilusión de estar frente a estas figuras del boxeo. Para agregar injuria al insulto, el control del juego es limitadísimo y sólo podremos combinar golpes mediante "combos" pre-programados, que le da un toque demasiado fuerte de arcade y lo aleja mucho de la simulación.

Aunque ejecutar estos combos nos quitan parte de nuestra energía, si los aprendemos a usar bien (tarea que nos puede llevar 2 minutos) es mucha más la energía que sacamos que la que perdemos por lo que podemos terminar el juego en la categoría de pesos pesados en menos de una hora. Mientras que en los demás aspectos (sonido, música y gráficos) el juego solamente zafa, el tema de la limitación de movimientos y la leeeennnnttiiiittuuuudddd de los mismos hará que nos aburramos rápidamente.

Compañía / Distribución: Black Ops / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com

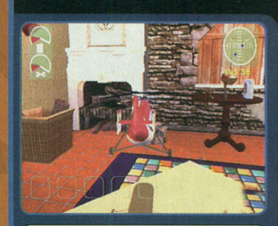


Lo Mejor: Jugar al Ready 2 Rumble

Lo Peor: Movimientos limitados y lentos

45%

Toy Commander



Por: Santiago Videla

Con una idea sencilla, pero espectacularmente bien realizada, Toy Commander es uno de los juegos más ingeniosos que he tenido que ver en Dreamcast hasta el momento.

De todos los títulos que tienen juguetes como protagonistas, éste se destaca por la originalidad de sus misiones y especialmente por la gran variedad de cosas que podemos elegir.

En cierta forma Toy Commander reproduce los juegos de guerra que jugábamos cuando eramos chicos, pero con la diferencia de que aquí tenemos que cumplir misiones (alrededor de 50) con diferentes objetivos. Lo más impresionante del TC son los gráficos, y sobre todo la ambientación de cada escenario, ya que toda la acción se desarrolla dentro de las diferentes habitaciones de una casa que está modelada con un impresionante nivel de detalle.

Los modelos de los vehículos, enemigos y los distintos muebles y accesorios de la casa, también tienen una calidad de aquellas y a pesar de que por momentos es bastante jodido, el nivel del juego es estupendo en todo momento.

El único inconveniente de Toy Commander es que sus modos "Multiplayer" no son de lo mejor, pero igualmente éste es uno de los mejores títulos que hay para Dreamcast hasta ahora, así que ténganlo en cuenta.

Compañía / Distribución: No Cliché / Sega
Dirección de Internet: www.sega.com



Lo Mejor: La ambientación

Lo Peor: El modo Multiplayer

85%

Compañía / Dist.: Insomniac / SCEA
En Internet: www.playstation.com





Spyro 2: Ripto's Rage!

Nuestro amigo, el Dragón más "cute" de la Playstation, regresa nuevamente a la consola de Sony para detener los maléficos planes del dictador Ripto, un enano de mal carácter que se las trae...

Si hay un género dentro de la Playstation que tiene un nivel de competencia realmente impresionante, es el de los arcades de plataformas. Este tipo de juegos abundan en la consola de Sony, con diferentes resultados, pero en algunos casos son verdaderas joyitas que uno simplemente no puede dejar de jugar, como lo es el caso de la trilogía Crash Bandicoot. Ahora podemos sumar a esta privilegiada lista a Spyro 2: Ripto's Rage.

Su primera parte fue un alarde de buen gusto, aunque para muchos la cosa era demasiado "cute" (una expresión que se utiliza cuando queremos decir que algo es ultra-archi bonito, que casi da asco por la bondad que rezuma por sus poros). Pero lo que era indudable de Spyro era la calidad del juego, algo que se podía ver si uno se animaba a sentarse frente a la TV muy poco tiempo. Y como si fuera poco fue uno de los primeros arcades para la Play con un entorno 3D virtual, similar a los que encontrábamos en la Nintendo 64 en juegos como el Mario 64. El único problema era que el Spyro se terminaba rápidamente, dejándonos con ese gustito a más. Ahora que tenemos en nuestras manos su segunda parte, podemos quedarnos tranquilos, porque hay Spyro para rato.

Los héroes nunca descansan

El nuevo capítulo en la historia de este simpático dragón comienza cuando Spyro y su inseparable amigo deciden tomarse unas merecidas vacaciones en las playas paradisíacas de Dragon Shores, pero en un reino en otra dimensión un científico tiene otros planes para nuestro héroe, y nos catapulta a sus dominios para que liberemos al pueblo de la opresión de Ripto, un dictador de baja estatura y poco sentido del humor, que promete vengarse por la irrupción de Spyro en su morada. Acto seguido, Ripto se refugia en su castillo, y nuestra tarea será la de encontrar una cierta cantidad de talismanes en diferentes mundos, completando ciertos objetivos para que los lugareños nos recompensen con los preciados objetos.

Pero la cosa no termina ahí: El chiste del Spyro 2 es la posibilidad de efectuar ciertos mini-objetivos dentro de cada mundo, para de esta forma conseguir unos orbes, que supuestamente nos servirán para regresar a nuestro mundo (después de todo, ¡no nos hemos olvidado de las vacaciones!). Estos mini-objetivos son uno de los grandes aciertos de Insomniac. Para que se den una idea de lo que se puede hacer, en uno de los mundos tendremos la oportunidad de competir al hockey sobre hielo con un yak, pero en vez de mover el puck con un palo lo tomaremos con la boca, escupiéndolo en el momento necesario para anotar un gol. Y si nuestro contrincante se quiere hacer el loco, nada mejor que rociarlo con un poquito de fueguín para que se quede manso y tranquilo.







Todos estos mini-juegos le dan al Spyro 2 una gran variedad, sacándonos de la monotonía de juntar gemas a lo tonto. Y además hacen que el juego sea el doble de largo que su antecesor.

A nadar se ha dicho

La mecánica del juego es casi idéntica, lo que es una bendición, ya que el engine del primer juego era impecable, al igual que el manejo de nuestro dragón y las cámaras, que aunque confunden un poco al principio se pueden corregir colocándolas en modo automático. Spyro, además de los movimientos tradicionales, ahora podrá trepar, nadar y patinar, entre otras cosas. Lo bueno de todo esto es que todo se realiza con absoluta naturalidad, y a los pocos minutos de jugar controlaremos a nuestro violetanga amigo sin ninguna dificultad.

Lo mejor de todo es que el juego se hace terriblemente adictivo a los pocos minutos de jugar, ya que lo importante no es la dificultad de los objetivos, sino poner un poco la cabeza en funcionamiento para encontrarle una vuelta al tema. Esto hace que uno se pase las horas jugando al Spyro 2 sin que nos demos cuenta en qué día de la semana estamos, tratando de coleccionar hasta la última gema, orbe y amuleto disponible. O sea, un juego ideal para encerrarse en casa en estas vacaciones, ya que si fuera durante las clases los maestros / jefes llamarían a casa para ver el motivo de nuestra prolongada ausencia.

Lo mejor: Los puzzles. Los gráficos. Los controles de nuestro simpático dragón.
Lo peor: El tiempo de nuestras vidas que habremos perdido sin darnos cuenta.



Compañía / Dist.: Dreamworks / Electronic Arts
En Internet: www.ea.com



MEDAL OF HONOR

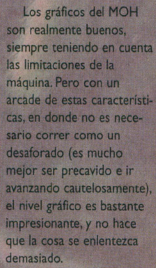
Segunda Guerra Mundial. Los alemanes están prontos a desarrollar un nuevo armamento que podría modificar radicalmente el desenlace de esta guerra, y nuestra tarea será arruinar sus planes indefinidamente.

Los arcades de primera persona siempre fueron un desafío para las consolas. Desde hace tiempo los programadores intentan (sin demasiado éxito) emular a los grandes productos que se encuentran en las PC, como Half-Life o Quake. Pero de a poco se van dando cuenta que tal vez éste no sea el camino indicado, sino el que inteligentemente Rare alguna vez recorrió con el "Goldeneye" para Nintendo 64. La idea: Hacer pasar a los consoleros un buen rato, sin necesidad de volverlos locos con controles demasiado complicados para las limitaciones de la máquina.

Dreamworks parece haber entendido la premisa, y nos brindan "Medal of Honor" (MOH), un arcade realmente interesante para la Playstation, de los que se ven poco últimamente. Nuestra tarea será integrar una fuerza especial conocida como OSS (Oficina de Servicios Estratégicos), para luego infiltrarnos en territorio enemigo, saboteando las nuevas máquinas de destrucción alemanas, robando documentos, etc. En síntesis: arruinar los planes de Adolfito indefinidamente.

La vista del juego, como mencionamos anteriormente, es en primera persona, y nuestras acciones se controlan vía un pad analógico, con el que podremos efectuar todo tipo de movimientos (luego de que nos acostumbremos, por supuesto).







¿Sos vos, Fritz?

Los gráficos del MOH son realmente buenos, siempre teniendo en cuenta las limitaciones de la máquina. Pero con un arcade de estas características, en donde no es necesario correr como un desaforado (es mucho mejor ser precavido e ir avanzando cautelosamente), el nivel gráfico es bastante impresionante, y no hace que la cosa se enlentezca demasiado.

El único inconveniente es que no se ve mucho más allá de nuestras narices, por lo que una de las armas más entretenidas y efectivas (el rifle sniper) no tiene demasiado sentido. No bien nos acercamos lo suficiente para efectuar un disparo, los alemanes podrán vernos de la misma forma, y cabe destacar que su puntería, especialmente en los niveles posteriores, es bastante acertada.



De todas formas, Dreamworks se las arregló más que bien con la vieja Play, y nos demuestra una gran cantidad de efectos, como luces de colores, humo, explosiones realistas, un diseño de escenarios bastante interesante.

No tengo paz

Lamentablemente no todo son rosas en MOH, y al tiempo de estar jugando, da la sensación de que los programadores colocaron todas las fichas para los primeros niveles, dejando poco y nada para la última mitad del juego, que se vuelve bastante tediosa y repetitiva. Es lógico que en un arcade de este estilo no haya demasiadas novedades, además de encontrar de vez en cuando alguna que otra arma "poderosa", pero nos dio la sensación de que se podría haber explotado un poco más el tema de ser un espía entre las filas alemanas, o las misiones en exteriores. Así y todo, vale la pena enfrentarse a los ejércitos del tercer reich para vislumbrar el excelente trabajo de IA en los soldados, que reaccionan siempre de manera distinta a nuestros ataques, especialmente con las granadas. Es memorable ver como algunos corren desaforados al ver nuestro "regalo", mientras otro se tira sobre la granada para cubrir a sus amigos, o asombrarse al ver que emulando al "Diego" nos la devuelven con un puntapié impecable.

Si te veo, te mato

Ah! Nos olvidábamos de comentar que el MOH soporta partidas Multiplayer (hasta 4 jugadores vía Multitap), pero la cosa no es lo mismo al tener una parte tan pequeña de la TV disponible. Hubiera sido más oportuno haber permitido que dos jugadores participen simultáneamente de las misiones.
Así y todo, MOH es una vuelta de tuerca interesante, que vale la pena probar y de yapa salvan al mundo de la amenaza alemana.

Lo mejor: La inteligencia artificial de los enemigos. La música y los efectos.
Lo peor: El juego se hace un tanto repetitivo de la mitad para adelante.

82%

DONKEY KONG 64

Compañía / Dist.: Rare / Nintendo
En Internet: www.nintendo.com



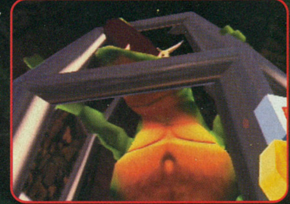
El mono más famoso y trabajador del mundo de los videojuegos (ya participó en más de 20 distintos!) vuelve una vez más para rescatar a Nintendo de las garras de la competencia.

Todos lo estabamos esperando. Sin dudas queríamos ver cómo se desempeñaba nuestro gorila favorito en su traspaso a las tres dimensiones. Y aunque el resultado final nos deja un sabor levemente amargo en la boca, podemos decir tranquilamente que Donkey Kong 64 (DK64) es un juego realmente excelente. ¿Por que no se convirtió en un clásico?, se preguntaran algunos de ustedes y la respuesta a ésta enigmática pregunta, la encontrarán en las siguientes líneas... ¿Me acompañan?

Un juego de una calidad indudable

DK64 es en gran parte un juego de exploración. Casi se podría decir que DK64 es una gigantesca búsqueda del tesoro interactiva, y que además es inmensamente demandante. Aunque comenzamos únicamente con Donkey, a medida que los vayamos rescatando se nos unirán cuatro personajes más (Diddy, Tiny, Lanky y Chunky), cada uno con habilidades específicas que nos serán imprescindibles a la hora de sortear ciertos obstáculos. Aquellos que amen el recorrer cada nivel en busca de los más recónditos secretos, se encontrarán con todo un desafío, ya que son 8 mundos, que prácticamente los tendremos que recorrer cinco veces (uno con cada mono) para completar la aventura en un 100%. El objetivo principal es recolectar 200 bananas doradas, algunas ocultas en los lugares más remotos que nos podamos imaginar. Pero evidentemente esto no contentó a la gente de RARE, y le agregó una cantidad de objetivos secundarios que por momentos nos desbordan. ¡Y es que sencillamente en DK64 hay demasiadas cosas para hacer! Desde recorrer peligrosas minas en inestables carritos oxidados "a lo Indiana Jones" hasta completar peligrosos recorridos en barriles (como en el Donkey Kong Country) completamente en 3D. También, y como no podía ser de otra manera, personajes secundarios no controlables nos irán proveyendo (mediante el pago de cierta cantidad

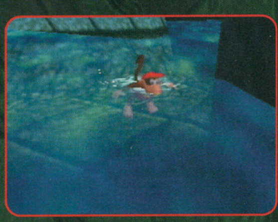






de monedas) de armas, pociones que nos permitirán realizar movimientos u acciones, imprescindibles para completar el juego.

También tendremos que recolectar bananas comunes (como las monedas en el Mario 64), Hadas, Medallas, Fragmentos de un plano, Coronas (que nos habilitan juegos Multiplayer) y ciertas llaves custodiadas por los jefes de cada nivel. Por supuesto que en estas líneas no podemos ni siquiera comenzar a comentar la cantidad de cosas que se pueden realizar con cada personaje, pero creo que bastará con comentarles que entre los cinco personajes podremos realizar más de 100 movimientos distintos.



Todo esto sin olvidarnos de que en esta ocasión RARE implementó un sistema de armas (aunque inofensivas) como lanzadores de cocos, plumas o cacahuates, que podremos utilizar para eliminar a los molestos enemigos o para abrir ciertas compuertas que nos impiden el paso, y que también forman parte de uno de los modos multiplayer onda GoldenEye (aunque mucho más cute). Además se incluyen otros modos, como por ejemplo una variedad de "arenas" en las que pueden medir las fuerzas hasta cuatro jugadores a la vez, pero aunque estos modos son moderadamente entretenidos en un principio, obviamente no son el fuerte del juego, sobre todo por ciertas diferencias entre los cinco monos que lo hacen poco equilibrado según con cuál juegue cada uno. Por otra parte la gran cantidad de mini-juegos del modo aventura, están sinceramente bien hechos y nos permiten descansar un poco, antes de continuar la búsqueda.

¿Quieren más variedad? ¿Qué tal si les decimos que podremos transformarnos momentáneamente en otros animales, como por ejemplo, el rinoceronte del DK Country?

Sin dudas estamos ante un juego que para completarlo en forma total deberemos dedicarle no menos de 40 horas y eso teniendo en cuenta que el que lo juegue tenga algo de experiencia previa y un sentido de la orientación a prueba de bosques de brujas de Blair.

El uso de la expansión (de este punto hablaremos más adelante) permite obtener efectos climáticos (como la tormenta de arena en el segundo mundo) que difícilmente se podrían obtener sin ella. Es más, aún con su implementación, por momentos el juego "tironea" y hasta se ve obligado a limitarnos la visibilidad con el viejo truco de la niebla. Pero dejando estos detalles de lado, RARE se merece un sonoro aplauso por conseguir una vez más crear un juego visualmente impactante, aún pese a las similitudes con sus títulos anteriores.

Un mono con algunas pulgas...

El primer inconveniente de este Donkey Kong 64 es que es el primer juego que requiere SI o SI, de la tan mentada (y poco vista en nuestro país) expansión de memoria. Esta viene incluida en el pack del juego, pero el problema es que si ya la tenemos, nos están obligando a comprar algo a lo que no le vamos a dar ninguna utilidad. El otro problema es que es un cartucho verdaderamente caro (¡con un precio de venta estimado en $169!) por lo que más de uno terminará alquilándolo en Blockbuster para ver de qué se trata y hasta qué punto le conviene desembolsar esa suma de dinero. Por otra parte el juego es DEMASIADO similar a Banjo Kazzoie (un juego al que sin dudas lo hubiéramos calificado con un 98% si Next Level hubiera existido en ese momento), tanto en el diseño de los niveles como en estilo de juego, con el agravante de que el juego está exageradamente estirado para que dure más de lo que debería. Hacer ciertas cosas es divertido la primera vez, pero recorrer decenas de veces un mismo lugar puede resultarle tedioso hasta al recolector más entusiasta. Si obviamos estos inconvenientes, o no tuvimos la oportunidad de disfrutar Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 seguramente nos va a deslumbrar... pero dudamos que se convierta en un clásico como lo hizo su primera incursión (de una gran innovación tecnológica, de la que este DK64 no está a la par) en la inolvidable Super Nintendo. Y como siempre, existe el eterno problema de los arcades 3D en tercera persona: Las caprichosas posiciones de la cámara. Prácticamente esto no es una crítica ya que casi todos los juegos de este tipo poseen este tipo de inconveniente. Pero nos parece poco serio que los mismos creadores del Banjo nos presenten una cámara con más problemas que en juegos anteriores...



En resúmen

Aún con todos estos puntos en contra, RARE consigue otro ganador absoluto, con una jugabilidad realmente increíble y un mundo vasto y rico en detalle para explorar. Aunque el precio sea realmente elevado, si sólo poseen una Nintendo 64 y son fanas (como nosotros) de este tipo de juegos, con DK64 no se pueden equivocar, aunque quizás algunos prefieran probar el Rayman 2. El juego posee también una excelente banda de sonido (con algunos temas originales de la serie Country de SNES) con soporte para Dolby Surround. Si a eso le sumamos la gran cantidad de cosas para realizar y la cantidad de mini-juegos ocultos (¡entre los que se encuentra el Donkey Kong original!) DK64 se convierte en una excelente opción para comenzar este nuevo milenio de la mano del gorila más querido del mundo de los videojuegos.



Lo mejor: Niveles gigantescos. Gran variedad de mini-juegos. Gráficos y efectos para el asombro.
Lo peor: Llegado un punto, se vuelve algo confuso y repetitivo. Jugabilidad y efectos de sonido que nos recuerdan en exceso a Banjo-Kazooie.

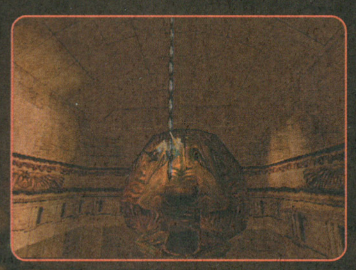
91%



Compañía / Dist.: Core / Eidos
En Internet: www.eidos.com



Para todos los que esperaban con impaciencia el regreso de Lara, el último título de la conocida saga finalmente llegó, aunque no con demasiadas "revelaciones".



Pese a que en un principio Eidos anunciaba este título como algo verdaderamente revolucionario y nuevo dentro de la saga de los Tomb Raider, finalmente parece que sus creadores decidieron optar por asegurarse el éxito entre los millones de fanáticos de esta serie, usando la ya conocida fórmula del "más de lo mismo pero disfrazado".

Por este motivo es que, con excepción de algunas mejoras con respecto a la vieja tecnología usada en las versiones anteriores, algunos cambios más que nada en lo estético y un par de movimientos nuevos para nuestra exhuberante protagonista, el resto es igual a lo que ya todos conocemos.

Deja vú

Esta vez la famosa exploradora se fue a explorar los misterios del antiguo Egipto y el argumento en este caso incorpora en forma muy conveniente un par de elementos relacionados con el tema del fin del milenio y todas esas cosas.





A diferencia de los otros tres Tomb Raider, The Last Revelation nos obliga a pasar por una etapa introductoria o más bien de entrenamiento, en la que vamos a controlar a Lara cuando tenía unos 16 años.
Esta fase de entrenamiento está destinada a que podamos familiarizarnos con los ya conocidos controles y que aprendamos a usar los nuevos movimientos de Lara. El primer inconveniente es que en caso de que ya hayamos jugado a las otras versiones y por más de que la tengamos ultra-clara con el tema de los controles, en lugar de tener el nivel de entrenamiento por separado vamos a tener que bancarnos todo esto sin que podamos hacer nada para adelantarlo.
Una vez dentro del juego, las primeras sensaciones que por lo menos en mi caso provocó The Last Revelation fueron las de "esto ya lo hice" o "yo ya estuve acá", ya que el estilo del juego es extremádamente parecido al del primer título de la saga, pero en diferentes ruinas y cavernas.
Este juego se desarrolla de una forma muy similar a los anteriores y por eso es casi seguro que al los fanáticos incondicionales de la serie les va a encantar. La dinámica de esta aventura es exáctamente la misma de siempre, o sea presionar un botón para abrir una salida, buscar un objeto aquí para usarlo allá y nada fuera de lo común.
En este caso los nuevos escenarios están preparados para que Lara se luzca con sus nuevas habilidades, como por ejemplo la de balancearse en lianas o sogas al mejor estilo Tarzán y tal vez este sea uno de los agregados más interesantes que podremos encontrar.
Técnicamente hablando, las mejoras no son muy notorias, porque si bien el juego tiene una buena velocidad cuando nos movemos en lugares cerrados, cuando salimos a zonas más abiertas, la pérdida de velocidad es cada vez más frecuente y por lo general bastante molesta.
Gráficamente la diferencia entre este título y Tomb Raider III tampoco es tan grande y salvo algunos nuevos efectos de iluminación y la nueva apariencia de Lara, el resto es muy parecido e incluso algunas texturas dejan bastante que desear.
Sin duda, el problema más molesto que tiene este juego es algo ya conocido a lo largo de todos los títulos de esta saga y es precisamente el manejo de cámaras: The Last Revelation sufre de casi los mismos problemas de cámaras que sus antecesores, cosa que se nota especialmente cuando nos balanceamos en una soga, ya que la cámara por lo general nos enfoca de forma tal que el lugar al que tenemos que llegar no se vea.
Pese a que el juego no es malo, realmente me parece que se apuraron demasiado para sacarlo, ya que en lugar de seguir currando con lo mismo podrían haber hecho algo un tanto diferente y mucho mejor, como para variar un poco. De todas formas, si ustedes son fanáticos de Lara es prácticamente seguro que este "nuevo" Tomb Raider les va a gustar.



Lo mejor: Algunos efectos nuevos.
Lo peor: Es lo mismo de siempre.

65%

ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- ¿Medal of Honor 2 para Play2?
- ¡Sale una Dreamcast!
- Virtual Picachu
- ¡Hola Homero!
- Hello Kitty se casó con Sega
- ¿Can I finish? ¿Can I finish?

Como siempre, los chimentos son gentileza del IA: La fuente de información más confiable.

¿Medal of Honor 2 para Play2?

Gracias a una lista de trabajo, nos hemos enterado que Dreamworks Interactive está trabajando en la continuación del popular Medal of Honor, que salió hace bastante poco para la Playstation (si quieren saber más de este título, pueden dirigirse al Mega Test correspondiente en este mismo número). El aviso indica que la compañía está buscando un pogramador junior para el proyecto.

Pero como si esto fuera poco, el aviso dice que Dreamworks es un desarrollador para Playstation2, lo que podría significar que tal vez el Medal of Honor 2 sea uno de los títulos para la nueva consola de Sony. Electronic Arts ya ha anunciado que soportará la Playstation2, con una gran parte de sus más aclamadas series (llámese FIFA, Need for Speed, etc.).

Suponiendo que el Medal of Honor 2 lleve un año de desarrollo, lo más probable sea que el juego esté listo para el lanzamiento de la nueva consola en los Estados Unidos.

¡Hola Homero!

Buenas noticias, fans de Los Simpsons. Según escuchó nuestro informante amarillo por ahí, Fox Interactive estaría trabajando actualmente en dos nuevos títulos basados en la popular licencia. Por el momento no hay datos de quién desarrollará estos juegos, o cómo serán, pero no bien tengamos detalles o alguna que otra foti-to, lo van a ver publicado en ésta, su revista favorita. ¡Esa!

¡Sale una Dreamcast!

Sega confirmó que las ventas europeas de la consola Dreamcast son más altas de lo que se esperaba originalmente. De acuerdo a cálculos de la compañía, las ventas de la máquina llegarán a las 650.000 unidades en Enero, poco después de la navidad.

El presidente de Sega Europa, J.F. Cecillion, ha declarado que esperan llegar al millón de unidades para las pascuas del 2000.

Buenas noticias para todos los poseedores de la consola, ya que este tipo de noticias hacen que los desarrolladores de títulos vean a la máquina como una buena fuente de ingresos, lo que se traduce en mayor cantidad de juegos para la Dreamcast.

Hello Kitty se casó con Sega

Al parecer la gente de Sega piensa que es una excelente idea tratar de individualizar su nueva consola, frente a los miles de fanáticos de diferentes juegos o personajes, una metodología que tomaron prestada de Nintendo, que suele sacar ediciones limitadas con los colores del Donkey Kong, por ejemplo.

Bueno, los muchachos de Sega pondrán a la venta en muy poco tiempo la edición limitada de la Dreamcast con los colores y logos de la saga Resident Evil, y buscando capturar el mercado de las niñas (que al parecer tiene cierto pontencial), sacó el 25 de Noviembre en Japón dos sets de Hello Kitty. Los sets son en color azul y rosa, con la carcasa transparente, e incluyen la consola, un controlador, una VMU y el teclado, además de un juego llamado "Hello Kitty's Garden Panic", que sólo está disponible con el set. El precio de esta rareza es de 34,800 yens (350 dólares).

Virtual Picachu

Los adoradores de Pokémon, ésos que suelen hablar con Picachu todas las noches, están de parabienes, ya que Nintendo les trae la solución a esas charlas inconclusas: Picachu Genki Denku, un juego en el cual interactuaremos con un Picachu virtual. Si le hablamos cariñosamente, se va a reír. Si le hablamos de las caídas en la venta de Nintendo, se va a poner como loco. Y lo mejor de todo es que va a estar disponible el año próximo en los Estados Unidos (obviamente con otro nombre más ameno), así que sabremos lo que el simpático Pokémon nos querrá decir.

Este juego, que salió hace más o menos un año en Japón, nos brindará la oportunidad de charlar con una mascota virtual en nuestras Nintendo 64. Lo curioso de todo esto es que el juego incorpora un micrófono para que podamos hablarle, y decirle lo que queremos que haga, como por ejemplo interactuar con otros pokémon.

Los gráficos del juego son, por lo que nuestro informante amarillo nos pudo adelantar, mucho más elaborados que los de Pokémon Snap. Además Picachu podrá explorar playas, campos, bosques, y mucho más, con unas animaciones idénticas a las que solemos ver en la serie.

Lo más probable es que Nintendo saque el juego a la venta en los Estados Unidos para depués de Marzo del 2000, que es la fecha de salida del Pokémon Stadium.

¿Can I finish? ¿Can I finish?

El gobierno provincial de Quebec ha amenazado con demandar a Nintendo y Sony si las compañías no lanzan en un futuro inmediato versiones de sus juegos en francés. El ministro Louise Beaudoin dijo a la prensa que luego de 18 meses de discusiones con los representantes de las dos compañías ha amenazado no permitir la entrada de los juegos en Quebec (la única provincia de Canadá de habla francesa). "Esto es un ultimátum" dijo Beaudoin. "Creo que es tiempo de actuar ya que las negociaciones no han sido exitosas. La ley debe aplicarse".

Nosotros sabíamos que los canadienses eran gente de pocas pulgas, pero ¿no será mucho?



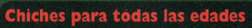


Todos sabemos que una de las fiestas más importantes a la hora de recibir regalos es Reyes. No importa la edad que tengan, vayan pensando cómo embaucar a sus padres / hijos para obtener uno de estos maravillosos juguetitos.

2

1

3



Chiches para todas las edades

Desde el auge de internet, las barreras de lo que uno puede comprar en las fiestas se han abierto de una manera insospechada, y con la llegada del nuevo milenio los chiches que van apareciendo son cada vez más sofisticados (y más bonitos). Aquí va una pequeña muestra de lo que se puede conseguir, tanto en la red de redes como en algunas casas de computación especializadas del país:

1 - QChord (u$s 199 en USA - www.qchord.com) es un sintetizador con forma de guitarra que tiene tantos instrumentos y efectos, que podremos ser un verdadero "hombre orquesta".

2 - Wow Thing Box (u$s 30 en USA - www.wowthing.com). Este aparatejo, a pesar de su nombre medio tontín, permite mejorar de manera apabullante el sonido de nuestros parlantes para la computadora.

3 y 4 - Omniplayer (u$s 199 en USA - www.omniplayer.com) / **Rio 500** (u$s 270 en USA - www.diamondmm.com). Estos dos chiches permiten escuchar archivos MP3, convirtiéndolos en los nuevos walkman. Y como si fuera poco el Omniplayer graba desde cualquier formato, CD, Realaudio o MP3.

5 - daVinci (u$s 99 en USA - www.davinci.com). ¿Todavía tenés una de esas viejas agendas de cuero, incómoda y pesada? Bueno, si querés comenzar el milenio con todo nada mejor que la agenda Royal daVinci, que con 2MB de memoria RAM te permite agendar los teléfonos de medio mundo, o ser tu secretaria "virtual".





Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por Martín Varsano

The Sleepy Hollow

- ***Director:*** *Tim Burton*
- ***Edita:*** *Paramount Pictures*
- ***Año:*** *1999*



Los aficionados al cine que han tenido oportunidad de vislumbrar un poco la obra de Tim Burton saben que el muchacho tiene gran talento. Muestra de ello son las primeras dos "Batman", "El Joven Manos de Tijera" y "Ed Wood", por nombrar algunos de sus films. Muchos no entienden el humor oscuro de este joven director, y fue casi lógico que una gran cantidad de espectadores se hayan sentido defraudados con "Marte Ataca", esperando ver una superproducción hollywoodense similar a "El Día de la Independencia", pero encontrándose luego con una parodia de muchas películas de clase B, con marcianitos cabezudos de mal carácter. De todas formas, el que conocía un poco la historia de Tim Burton debía haberse imaginado lo que venía.

En esta ocasión el reparto de "Sleepy Hollow" contiene a varios actores que supieron trabajar junto al director en los filmes anteriormente mencionados, como el ya "fetiche": Johnny Depp, Christopher Walken, y la soprendente Christina Ricci, que muchos recordarán como Melina de la Familia Addams. Como pueden ver una selección de actores bastante auspiciosa, pero que era lógica si tomamos en cuenta quién dirige el filme.





La historia es bastante interesante: Ichabod Crane (Johnny Depp) es un alguacil que es reconocido por resolver crímenes de una manera poco convencional. Sus superiores van a poner las habilidades de Ichabod a prueba enviándolo a una pequeña aldea (llamada Sleepy Hollow) en donde deberá investigar una extraña cadena de asesinatos, supuestamente cometidos por un jinete sin cabeza.

La película acaba de estrenarse en los Estados Unidos, y la crítica ha sido benevolente con la nueva obra de Tim Burton. Por el momento no hemos tenido la oportunidad de verla, pero muchos en la redacción somos bastante fanáticos de este muchacho, y no dudamos de que es uno de los directores más visionarios de Hollywood, intentando en cada uno de sus relatos sacudir la alicaída escena cinematográfica del país del norte.

Como si fuera poco, la música está realizada por Danny Elfman, un capo que ha compuesto bandas sonoras impecables como la de "Batman" y "Darkman". Tal vez la última pelicula no sea el mejor ejemplo de una obra maestra del celuloide (algo que seguramente nuestro amigo Liam Neeson quisiera olvidar), pero la música que Danny Elfman compuso le da un poco de dignidad al asunto.

Así que ya saben, preparen su pasaje para Sleepy Hollow, y acompañen a Ichabod Crane en la resolución de uno de los misterios más oscuros de este fin de milenio...

Por Patricio Land

Black Jack "El cirujano de lo imposible"

• **Creador:** Osamu Tezuka

Llega la hora de comentar de uno de los mangas más extraños jamás concebidos, poblado de dramatismo y tensión como pocas veces se han visto.

Estamos hablando de Black Jack: "El cirujano de lo imposible", como se lo conoce en nuestro idioma, una eminencia médica capaz de hacerle frente a las enfermedades más bizarras y a las operaciones más complejas desafiando cara a cara a la muerte misma sin que se le mueva un pelo.

Tales son las dimensiones de las hazañas médicas que lleva a cabo este hombre que todo el staff de ER Emergencias y Chicago Hope podría tranquilamente dedicarse a vender estampitas.



Nada de resfriados o simples apendicitis para él, Black Jack está para cosas serias, como trasplantes de cerebro, tumores malditos y epidemias desconocidas.

Sin embargo su carácter dista mucho de ser tan brillante como su virtuosísmo en el quirófano, empujado a la marginalidad por no haber terminado sus estudios de medicina (al menos en forma académica, claro), Black Jack vive cada uno de sus días como un prófugo de la justicia.

Su única compañía es Pinoco, una mujer surgida de un quiste teratógino (un gemelo viviente dentro de un mismo cuerpo), trasplantada al cuerpo artificial de una niñita, devota de la adoración de nuestro protagonista.

Si alguna vez, estimado lector, necesitaras de sus servicios sólo podrás hacer tres cosas además de rezar: acceder a su contestador telefónico y dejarle un mensaje, rogar para que tu caso logre despertar su interés humano y profesional y empezar a juntar plata, mucha plata, porque sus honorarios no son para cualquiera.



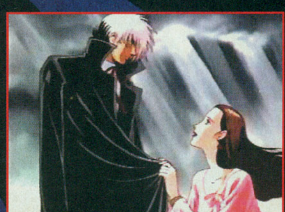
Concebido por el prestigioso Osamu Tezuka (el dibujante de Astroboy entre otros cientos de personajes que su prolífica imaginación brindara desde mediados de los años '50) en 1973 y llevado a la animación televisiva y a la pantalla grande, este personaje no es un héroe arquetípico, sino más bien un tipo bastante retorcido con una escala de valores más que objetable, pero eso sí, el mejor entre los mejores a la hora de manejar el bisturí. Afortunadamente en nuestro país se puede conseguir la versión en castellano, que ya va por el octavo volúmen y un largometraje asombroso (también doblado a nuestro idioma) en el cual el cirujano de lo imposible deberá descubrir que grave mal está llevando a la muerte a un grupo de atletas olímpicos con habilidades bastante fuera de lo común.



Tal vez el dibujo de las historietas no les agrade mucho, recuerden que tienen más de veinte años de ser realizadas, pero si se dejan llevar por las primeras páginas, de inmediato se verán subyugados por la narrativa y la desquiciante atmósfera de Black Jack.

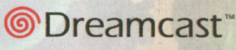








Venta y alquiler
de máquinas, cartuchos y accesorios



Nintendo
JET FORCE GEMINI - DUKE NUKEN ZERO HOUR
SHADOW MAN - TONIC TROUBLE
REVOLT - V-RALLY 99 - WWF ATITTUD - ALL STAR TENNIS 99
POKEMON SNAP
GAME BOY COLOR
RESERVA POKEMON YELLOW VERSION PACK

Dreamcast
SOUL CALIBUR - CHAMPCAR RACING
FLAG TO FLAG - HOUSE OF THE DEAD
READI 2 RUMBLE BOXING - AIR FORCE DELTA
BLUE STINGER - POWER STONE

y las últimas novedades. ¡Informate!

Accesorios para todas las consolas.



PlayStation
FINAL FANTASY VIII
RESIDENT EVIL 3
SLED STORM - JADE COCCON
SOUTH PARK
WF MAYHEM - TARZAN
MONSTER RANCH 2
DINO CRISIS





Sucursal Monroe, con estacionamiento propio.

Servicio Técnico Especializado - Productos originales
EXCLUSIVOS EN LA ZONA - ENVIOS AL INTERIOR
MIGUELETES 913 - TEL.: 4776-2019 / MONROE 2232 - TEL./FAX: 4706-0689



NUEVAS ONDAS II
TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION
GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
PERFECT STRIKER
FORMULA 1 99
FIFA 2000

NINTENDO 64
RAINBOW SIX
RAYMAN 2
RESIDENT EVIL 2
DONKEY KONG 64
JET FORCE GEMINI
TOY STORY 2



DREAMCAST
SEGA RALLY 2
SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK
VIRTUA STRIKER 2
SOUL CALIBUR
NFL 2000



- ALQUILER Y VENTA DE JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
- CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
- REPARACIONES DE MAQUINAS

JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039
ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 10:00 A 22:00



REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)

CON TUS COMPRAS DEL 1 DE DICIEMBRE AL 6 DE ENERO, PARTICIPA DE NUESTRO FABULOSO SORTEO POR MAQUINAS, ACCESORIOS Y JUEGOS. VENI A VISITARNOS. CON LA MENCION DE LA REVISTA, TE LLEVAS UN CUPON EXTRA.

ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS !!LLAMANOS!!

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA
ABIERTO DE LUNES A S
E-MAIL: POWERONCE@CIUDAD.COM.

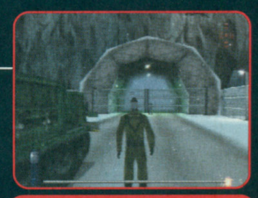


GAME BOY COLOR
TODOS LOS TITULOS!!
MOVIE CARD
REPRODUCTOR DE VIDEO CD PELICULA
EN TU CONSOLA!! EXCELENTE PRECIO
AMPLIA VARIEDAD DE PELICULAS
DEFINICION DIGITAL
TENEMOS
TODO PARA
SEGA Y FAMILY!!!
Z 2000
DESEA
WER®
M E
DUCTOS ELECTRONICOS
PANTHER V
PlayStation,Guncon,Saturn
compatible
NOVEDAD!!
PISTOLA CON RETROCESO
Y PEDALERA
NINTENDO 64
TENEMOS LOS MEJORES
JUEGOS
ULTIMA NOVEDAD!
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!
ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
BADOS DE 9 A 20 HS.
AR - HTTP://WWW.GAME.COM.AR

Los especiales de este mes:

Mission: Impossible

Seguramente viste la película, y ahora querés jugar a esta sensacional aventura en la Playstation... Pero te diste cuenta que la vida de los agentes secretos no era tan sencilla como pensabas. ¡No te hagas problema! Aquí tenemos esta completa guía, para que ponerse los zapatos de Ethan Hunt no sea una tarea tan complicada.



Páginas 38 a 43

Resident Evil 2

Por fin todos los usuarios de Nintendo 64 podrán averiguar la razón por la cual los que jugaban al Resident Evil en Playstation tenían los nervios de punta! Para todos ellos acá va la solución completa de esta sensacional (y escalofriante) aventura, que ya es un "clásico" de las consolas.



Páginas 44 a 47

Final Fantasy VIII - Parte 3

Obviamente, nos imaginamos que a esta altura ya más de uno estará enganchado con esta impresionante aventura, y por este motivo les entregamos la tercera y última parte de esta guía, con todo lo que necesitan saber acerca de lo que probablemente sea la mejor aventura RPG realizada para la Playstation.



Páginas 48 a 57

Trucos:



VIDEOJUEGOS AUDIO ORO



DREAMCAST • NINTENDO 64 • PLAYSTATION • SATURN
SUPER NES • 32X • 3DO • SEGA CD • NEO GEO • FAMILY GAME
GAME BOY COLOR • GAME GEAR • SEGA GENESIS



TRAE TU VIEJA CONSOLA (CUALQUIER MODELO) JUEGOS Y CD'S QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA NUEVA PLAYSATION O N64!!

SERVICIO TECNICO
REPARAMOS TODAS LAS CONSOLAS
PRESUPUESTO SIN CARGO!

CON TU COMPRA LLEVATE UN REGALO SORPRESA

TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

COMPRAMOS TU VIEJA CONSOLA O TE LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

AV. PUEYRREDON 340 (FARMACIA) • TEL/FAX: 4863-0012
E-MAIL: videojuegos@uol.com.ar

LUCAS GAME

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - DREAMCAST - SEGA
SUPERNINTENDO - NEO GEO COLOR - GAME BOY

JUEGOS · ACCESORIOS · REFORMAS · SERVICE

DONKEY KONG 64
RAINBOW SIX
TOY STORY 2

NINTENDO64

VIRTUA STRIKER 2
RAINBOX SIX
SHADOWMAN

MEDAL OF HONOR
GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
TOMORROW NEVER DIE

SONY

ENVIOS A DOMICILIO SIN CARGO EN LA ZONA E INMEDIACIONES - ENVIOS AL INTERIOR Y R.O.U.

CABILDO 2040 LOCAL 104 - (1428) - TEL.: 4780-3103
SABADOS ABIERTO HASTA LAS 20:00HS

MISSION: IMPOSSIBLE

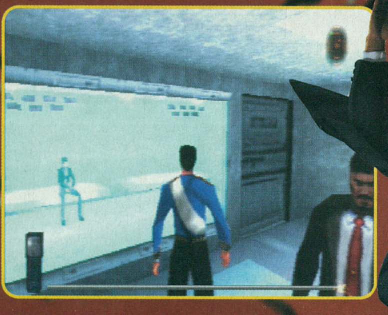
Compañía / Dist.: X-Ample Arch. / Infogrames
En Internet: www.missionimpossible-game.com

Buenos días Sr. Phelps. Golystine ha capturado a Candice Parker junto con la mitad de la lista NOC. Esta lista contiene los nombres de todos nuestros agentes en Europa. Tu misión, si decides aceptarla es penetrar en la embajada de Rusa, liberar a nuestra agente, encontrar y recuperar la lista y escapar con Candice. Como siempre, si alguno de tus miembros es atrapado o asesinado, la secretaría no se hará responsable de los hechos. Este mensaje se autodestruirá en cinco segundos...

El no tan conocido juego de Nintendo 64 llega a las manos de los propietarios de la PlayStation de la mano de X-Ample Architectures. Entra en una categoria muy peleada, ya que a diferencia de N64, en PSX existen muy buenos juegos de espionaje, como pueden ser el Metal Gear Solid o el Syphon Filter ¿Tendrá tanto éxito como los antes mencionados o quedará en el olvido como la versión de Nintendo? Como eso lo deciden uds. les voy a contar un poco de qué se trata el juego.

You've never seen me very upset....

La historia del juego trata básicamente la misma trama que la película. Vos personificás a Ethan Hunt, un miembro de IMF (que hasta



donde yo sé significa Impossible Mission Force), el cual es acusado de haber asesinado a todos sus compañeros de grupo.
Aunque la mayoría de las misiones están divididas en más de 3 partes, salvo en algunas excepciones, la acción siempre se realiza de la misma manera: Matar o noquear a los agentes y/o guardias, "puzzle", correr, escapar. No es que sea una mala caracteristica, pero despues del 50% del juego es como que ya lo vimos casi todo.
Otra cosa destacable de las misiones que hay que realizar es que realmente las hicieron exageradas... no sé si lo hicieron en honor al nombre del juego, pero la verdad que algunas son un delirio. ¿Quieren ejemplos? Cuando estás colgado del techo de la computadora de la CIA, en vez de haber una reja láser hay como 50 rayos láser que van y vienen en un recorrido de cómo 100 metros de alto; o cuando vas por arriba del tren bala tenés en tu contra a 25 agentes, 4 autos en la carretera y 5 helicópteros, que se entretienen jugando a quién te baja toda la energía más rápido.



La interface siempre ayuda

En este tipo de juegos, si uno no tiene una interface "user friendly", el juego no dura ni cinco minutos. Por suerte M:I tiene lo mínimo e indispensable como para que no nos resulte frustrante el hecho de volver a comenzar la misión. Como dije antes, cada misión está dividida en varias partes y cada vez que terminamos una nos da la posibilidad de salvar el juego en la memory card, y no solo eso, también tenemos un Quick Save para usar en aquellas misiones interminables y no tener que acordarnos de todas las familias de los que hicieron el juego en el momento que perdemos.
Con respecto al movimiento de Ethan se puede decir que simplemente pudo estar mejor... Los muchachos de Infogrames no se gastaron mucho para crear ese movimiento robótico y poco expresivo que caracteriza a todos los personajes de juego.
Otra cosa molesta es el sistema que le pusieron para disparar con la mira, un trigger presionado para poner la vista en 1ra. persona, el cuadrado para disparar, dos triggers más para hacer Strafe y como si todo fuera poco para cambiar el arma necesitamos dos botones más.... ¿no será mucho? Así y todo, el juego brinda una buena cuota de diversión, y vale la pena probarlo.

Lo mejor: Los objetivos y la música de algunas misiones, el Quick Save.
Lo peor: Algo corto, pero se termina justo cuando uno ya se empieza a aburrir.

79%

EN EL 2.000
NO SOLO LAS COMPUTADORAS
SE VAN A ENLOQUECER
CON LOS NÚMEROS

Strong advertising

SUPER PROMO
CAMELOT
2000

Vení y enloquecete hasta fin de año con los precios especiales de esta promo con descuentos de hasta un 50%. Camelot te prepara para el 2.000

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152
Venta telefónica 4373-2902 "envíos al interior"
Abierto todos los días. planetacamelot@hotmail.com



MISSION: IMPOSSIBLE

La solución completa de esta aventura en el nivel de dificultad "Posible".

Base Lundkwist

Cambiar Indentidad
Andá al punto blanco en el escaner, entrá a la oficina y golpeá al oficial para noquearlo (si no está dentro, esperalo hasta que vuelva). Usá el aparato para caretas en el oficial para cambiar la identidad.

Encontrar excusa para merodear
Dentro de la oficina se encuentra un sobre que está encima del escritorio, agarralo.



Ir al submarino con Clutter
Andá al portón doble y dale el sobre al soldado que está cerca del camión. Cuando encienda el motor, subite a la parte trasera.

Sub-Hangar

Encontrar minas magnéticas
Las minas están en el punto blanco del escaner. Entrá al edificio y agarrá las minas que se encuentran sobre el estante.

Dar mina a Clutter
Andá al punto verde del escaner y dale la mina a Clutter. Si los soldados te empiezan a disparar no dudes en atacarlos.

Sabotear la embarcación
Andá al punto blanco en el escaner y usá la mina que te queda en la embarcación.



Ir con Dowey para huír
Andá al punto verde en el escaner y bajá por las escaleras para huír del bote.

Embajada

Encontrar aparato para caretas
Hablá con Sarah, la mujer de vestido violeta (punto verde en el escaner). Después de que te haga el comentario, alejate y esperá a que su compañero se vaya. Acercate nuevamente cuando esté sola y pedile el aparato para caretas.



Encontrar puntuación
Andá al Hall Principal y hablá con el pianista. La puntuación se encuentra sobre uno de los sillones de la embajada.

Encontrar bebida y polvos eméticos
Hablá con el barman cuando nadie te esté mirando y él te pasará la copa con los polvos.

Colocar generadores de humo
Tenés que poner los generadores de humo en la rejillas de ventilación de la embajada sin que te vean los guardias de seguridad. Cinco de éstas se encuentran en la planta baja. La última está en el 1er. Piso y sólo podrás colocarla una vez que hayas adoptado la identidad del ayudante del embajador.



Tomar ID Ayudante Embajador
Dale la puntuación al pianista para que el ayudante del embajador baje al Hall Principal. Ofrecele un brindis con la copa para que vaya al baño y dale un golpe para noquearlo. Usá el aparato de caretas en el. Aunque no sea necesario en este nivel de dificultad, si querés podés deshacerte de Scolfield (la mujer de vestido rojo). Para lograr esto tenés que hablar con ella apenas salís de baño, ir al baño nuevamente y usar la cervatana para dormirla.



Acceder a Zona Restringida
Subí las escaleras y andá a la izquierda para colocar el último generador de humo. Ahora andá hacia la derecha y bajá por el ascensor.

Almacén

Encontrar el traje protector
Salís del ascensor y te encontrás con un guardia, golpealo y agarrá su arma. Disparale a las cajas de gas tóxico. Para agarrar el traje protector tenés que romper una caja plateada que está en el segundo pasillo horizontal.

Encontrar la llave de salida
La llave de salida la tiene un soldado de la sección oeste y al matarlo la dejará caer. Seguramente te vas a encontrar con algunas cajas que están marcadas con una "X". Si rompés una, Jim Phelps te dirá que busques el resto y que las destruyas también. Jugando en modo "Posible" de dificultad esto no es necesario.



Acceder al C.G. del KGB
La salida también está en la sección oeste. Usá la llave para poder abrirla.

Pasillo Trampa

Asegurar el pasaje para Candice
Hablá con Candice y avanzá por los pasillos saltando por las lozas rojas. Estas empezarán a encenderse cuando te aproximes a ellas. A medida que avances aparecerán soldados a los cuales deberás neutralizar con el arma de dardos.

Actuar el interruptor maestro
Una vez del otro lado activá el interruptor para que Candice pueda pasar.

C.G. del KGB

Hablar con Barnes
Salí del ascensor, doblá a la izquierda y andá hacia el punto verde del escaner. Entrá a la habitación y hablá con Barnes.



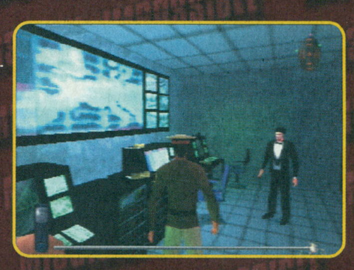
Encontrar el Bloqueador de Video
Se encuentra en la habitación en donde está prisionera Candice. Agarralo del escritorio.

Encontrar el aparato para caretas
Se encuentra en la habitación de limpieza. Agarralo del estante.

Encontrar el arma de dardos
Andá a la oficina del Jefe de Seguridad y cuando se cierre la puerta noquealo. Escondé el cuerpo detrás del escritorio y usá el Aparato de Caretas en él. Salí de la oficina para que apaguen la alarma. Volvé a entrar y agarrá la pistola de dardos del escritorio.

Sabotear enlace de video
Andá a la biblioteca izquierda y mové el libro. Presioná el botón rojo que está detrás de la pintura. Entrá a la sala de vigilancia y matá a los guardias. Usá el bloqueador de video en la computadora del fondo.

Encontrar el pase de salida
Antes de salir agarrá el pase de salida del escritorio que está al lado de la puerta de la sala de vigilancia.



Obtener orden de translado
Andá a la sala de comunicaciones y pedile al hombre de traje la orden de translado.

Escapar con Candice
Andá a la habitación en donde tienen presa a Candice y mostrale la orden de translado. Hablá con Candice y salí de la habitación. Andá a la puerta de acceso restringido y usá la tarjeta para salir del Cuartel General.

Sótano



Encontrar el Súper Ordenador
Después de que Candice abra la puerta, equipá el arma y andá hacia la plataforma móvil que está a la izquierda. Matá al guardia que está del otro lado y saltá al otro extremo utilizando la plataforma. Activá el interruptor y matá al guardia que aparece en el pasillo disparándole a través de los vidrios. Volvé a la plataforma y salvá a Candice del guardia que está junto a ella. Seguí por el pasaje abierto. A la izquierda se encuentra una puerta que lleva a un interruptor que baja la segunda plataforma. Seguí por el camino hasta el último interruptor que abre la primera puerta del nivel. Volvé al principio y entrá por esta última puerta.

Obtener la Lista NOC
Acercate al ordenador y Candice la copiará automaticamente.

Proteger a Candice
Tenés que tratar de que los guardias de seguridad no la arresten por el camino, en otras palabras, matá a cualquiera que se le acerque.

Escapar
Volvé a la entrada del sótano.

Huir

Encontrar careta de Golytsine
Para desactivar las ametralladoras, disparales apuntando con la mira. Acordate de esperar a Candice al final de pasillo. Cuando llegues al final, ella abrirá una puerta secreta, entrá y agarrá la máscara del armario.

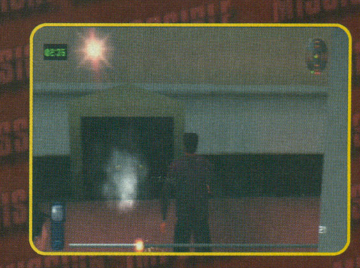
Recuperar la lista NOC
Para salir del cuarto disparale al tablero de control que está al lado del armario. Volvé por los pasillos hasta que encuentres a Candice. Ayudala a levantarse y andá a buscar al soldado que se robó la lista. Matalo y recuperala del piso.

Asegurar pasaje para Candice
Volvé a la salida.



Desbloquear cámaras de video
Volvé a la sala de vigilancia y saca el bloqueador de video de la computadora del fondo.

Asumir ID de Golytsine
Usá la máscara de Golytsine que tenés en el inventario.



Encontrar llave de salida
Andá a la sala de comunicaciones y noqueá al guardia para obtener la llave.

Escapar con Candice
Usá la llave en la puerta doble que despide humo por debajo.

Alarma Incendio

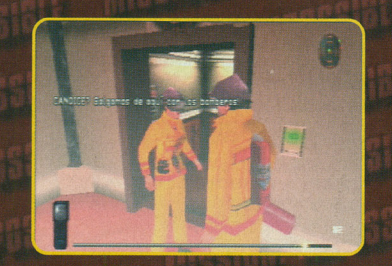
Proteger acceso al ascensor
Seguí a Candice hasta el ascensor para segurarte de que llegue a destino.

Encontrar a Jack
Bajá por las escaleras y andá a hablar con la persona que te marca verde en el escaner.

Vestirse de bombero
Andá al baño y hablá con Jack para que te entregue el traje.

Dar traje de bombero a Candice
Volvé al ascensor y dale el traje a Candice.

Escapar de la Embajada
Corré a la salida de la embajada antes de que los generadores de humo se extingan.



Interrogatorio (1ra Parte)

Escapar del interrogatorio
Tratá de salir de la sala y cuando suene el intercomunicador activalo para escuchar a Candice. Levantá la taza de café para agarrar el chicle explosivo. Accioná nuevamente el intercomunicador. Examiná la pared en donde está la puerta para encontrar el switch que descubre el vidrio. Poné el chicle en la ventana.



Recoger el equipo
Agarrá todo lo que hay en la mesa.

Entrar al pasillo
Salí por la única puerta disponible.

Salir del sector de Interrogación
Avanzá hacia el guardia, noquealo y usá el "escaner dedo" con el guardia. Accioná el detector de huellas que está al lado de la computadora.

Interrogatorio (2da Parte)

Tomar huella de libre acceso
Avanzá por el pasillo hacia las cajas donde encontrarás la pintura azul. Esta pintura sirve para cegar las cámaras de seguridad.
Seguí por los pasillos hasta llegar a una puerta doble custodiada por dos guardias, dormilos con la pistola de dardos y usá el "escaner dedo" para obtener la huella de libre acceso.

Encontrar Sargento para salida
Ahora tenés que avanzar a través de los paneles hasta llegar a donde se encuentra el Sargento. Apenas veas a su secretario disparale con la pistola de dardos. Entrá a la oficina del Sargento pero NO LE DISPARES.

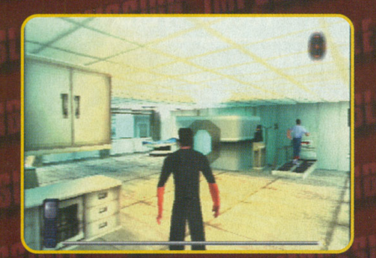


Ir al ascensor de la enfermería
Apuntalo un rato y el se querrá escapar. Seguilo hasta el ascensor y cuando haya destrabado las puertas, disparale.

Interrogatorio (3ra Parte)

Encontrar Antídoto
Entrá en la enfermería y hablá con la enfermera para que te de el antídoto.

Distraer la antención
Cuando la enfermera no te esté mirando, levantá la cama del paciente que está al lado de la entrada.



Encontrar un camino a la azotea
Andá al fondo de la habitación y saltá por la ventana que está en el medio. Si no lo haces rápido, el tipo que está corriendo en la cinta te detendrá.

Tejado CIA

Sabotear luces helipuerto
Subí al segundo nivel de la azotea trepando por las cajas. Una vez arriba desactivá el piso electrificado y avanzá hasta la otra punta donde encontrarás el switch que apaga las luces del helipuerto.

Encontrar mochila con equipo
Ahí mismo saltá hacia el techito de abajo y volvé a subir del otro lado de la reja. A dos pasos encontrarás la mochila.

Encontrar pase para esta zona
Bajá por el ala derecha y knockeá al guardia sin que te vea, agarrá su tarjeta de seguridad y pasá a la otra zona. Apenas veas el próximo guardia knockealo y sacale la tarjeta.



Fijar luces
Usá la mochila para disfrazarte de "service". Seguí por el pasillo hasta el ascensor para llegar al helipuerto y decile al guardia que te abra la puerta. Bajá por la izquierda y activá el interruptor para activar las luces.

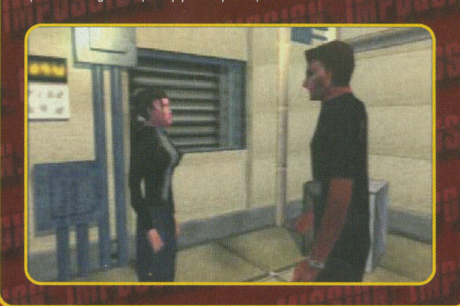
Paralizar helicóptero con EMS
Cuando este aterrice, subí al helipuerto y colocá el EMS en la caja de control que está abajo de los reflectores.



Entrar en nivel de seguridad
Doblá a la izquierda, abrí la puerta con la tarjeta, subite por las cajas, ponete los lentes infrarojos y usá el deflector para desviar la barrera láser.

Hallar código nivel seguridad
Avanzá hasta que llegues a la cabina a la que no tenés acceso. Subite a las cajas que están enfrente y colocá la cámara. Escondete y esperá a que el guardia haga su patrulla. Agarrá nuevamente la cámara y entrá a la cabina.

Encontrarse con Candice
Noqueá al único guardia que hay y entrá por la puerta.



Sala Terminal

Encender el ordenador

Bajá con cuidado a través de los láser sin tocar el láser amarillo (podés tocar los láser rojos como ayuda pero te sacarán energía). Una vez abajo balanceate hacia el lector magnético que está en la puerta cuando te diga que estés en la altura apropiada para alcanzar el lector magnético.



Conseguir la lista NOC

Luego de tomar el lector magnético y encenderse el ordenador, tomá la altura adecuada cuando te lo diga y balanceate rápidamente hacia el ordenador.

Salir

Los lásers se desactivarán luego de tomar la lista NOC. Andá para arrbiba.

Vagón de Tren

Neutralizar secuaces de Max

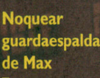
Tratá de no matar a los civiles y asesinar a todos los muchachos de traje.

Encontrarse con Candice

Se encuentra en uno de los carros dormitorios.

Encontrar int. Bloqueo salida

Avanzá hasta la proxima intersección de vagones y accioná el botón rojo que se encuentra a la izquierda.



Noquear guardaespalda de Max

Tenés que matar a todos los secuaces de Max que están en el tren.

Deten a Max y recupera Lista NOC

Cuando llegues a la cabina en donde está Max tirale la bomba de gas y agarrá la lista NOC.

Abortar plan auxiliar de Max

Andá hasta el último vagón y usá el nitrógeno líquido en las barras de las cajas de seguridad para poder abrirla.

Huída por Techo

Ir al helipuerto

Volvé a donde está el helipuerto utilizando el visor infrarrojo para detectar las barreras láser.



Desactivar EMS

Andá a la casilla en donde habías puesto el EMS y sacalo.

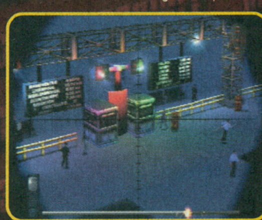
Escapar con el helicóptero

Subíte rápido al helicóptero antes de que se vaya.

Estación

Proteger a Ethan

Disparale a los sospechosos cuidándote de no matar a ningun civil, que engañándote sacan el celular. Protegelo intercambiando las vistas de los dos francotiradores.



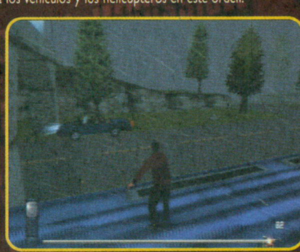
Tomar el Tren

Si lograste proteger a Ethan subirás automaticamente al tren.

Techo Tren

Atrapar a Phelps

Tenes que ir por el tren a pasos cortos, matando primero a las personas que te aparecen y luego a los vehículos y los helicópteros en este orden. También podés esquivar los helicopteros agachándote hasta el final del trayecto en el túnel, en donde tendrás que destruir el helicoptero final donde Phelps se sube.



Sub-Hangar

Conseguir scrambler A.F.
Doblá en U hacia la derecha y subíte a las cajas que están en el fondo, para encontrar el dispositivo de comunicación.

Conseguir explosivos
Estos se encuentran cerca de las cajas que están al fondo a la derecha.

Conseguir mina
Está también detrás de las cajas de la derecha, sólo que un poco más cerca.

Dar A.F.S. y mina a Clutter
Volvé rápido a donde comenzaste la misión, para darle el equipo encontrado a Clutter.

Conseguir detonador R.C.
Se encuentra en la cabina de los guardias. Te recomiendo que antes de entrar consigas la Uzi.

Conseguir difusor de gas
Se encuentra en la parte trasera del edificio surtidor.

Llevar alicate a Clutter
Agarrá el alicate del escritorio del fondo del edificio surtidor, y dáselos a Clutter, el cual se encuentra afuera detrás de las cajas.

Sabotear edificio surtidor
Colocá la bomba dentro del edificio surtidor, Ethan te dirá el lugar justo. Salí y activá el detonador.

Reagruparse en edificio de comunicaciones
Andá al edificio de comunicaciones, que se encuentra en diagonal a la derecha de tu posición actual, y subí por las cajas para matar a los dos soldados.

Cañonera

Escapar de base enemiga
Disparale a todos los edificios y torretas que se encuentran a los costados...

Destruir la fábrica de gas
...y principalmente esa estructura gótica que intenta ser una fábrica de gas.



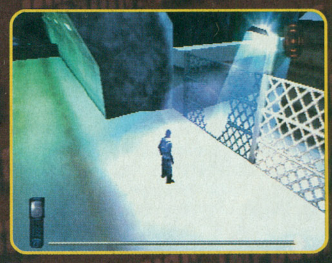
Túnel

Encontrar explosivos
Se encuentran en la primera plataforma que está a la derecha.

Sabotear perno del anclaje
Tenés que colocar las bombas en los pernos que se encuentran en los extremos izquierdo y derecho de cada plataforma (hay 2 por plataforma).

Base Lundkwist

Encontrar los explosivos plásticos
Andá al canal y cruzá del otro lado por las cajas que están contra el túnel. Una vez del otro lado, andá al punto verde del escaner, para encontrarte con tu compañero.



Cortar alimentación cámara
Desde donde comienza la misión, avanzá a la derecha y colocá el explosivo plástico en la caja de fusibles. Cambiá a la vista de francotirador, y disparale a la carga.

Tomar identidad del contable
Andá a la oficina que tiene una cámara arriba de la puerta, noqueá al contador y tomá su identidad. Agarrá la tarjeta del escritorio.

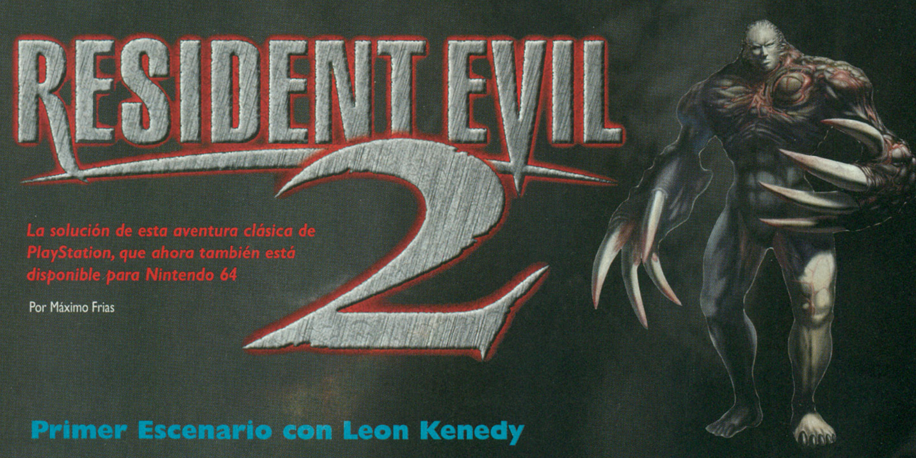
Sabotear central eléctrica
Colocá la bomba en la central enrejada que está al lado de donde pusiste la bomba de plástico.

Conseguir maletín del búnker
Entrá al búnker y usá la tarjeta para abrir la puerta de seguridad en donde se encuentra el maletín.

Sabotear maletín
Llevale el maletín a Clutter, que te espera en el mismo lugar a donde se habían encontrado anteriormente.

Llevar maletín al trato
Andá a la fábrica que se encuentra en diagonal hacia la derecha del helipuerto.

Huír con el bote
Cambiá a la vista de francotirador y eliminá a todos los guardias que custodian al bote. Subíte al bote.



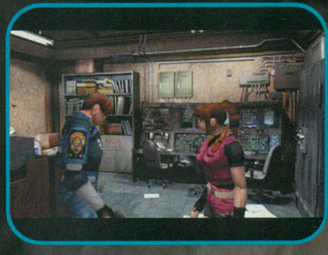
La solución de esta aventura clásica de PlayStation, que ahora también está disponible para Nintendo 64

Por Máximo Frias

Primer Escenario con Leon Kenedy

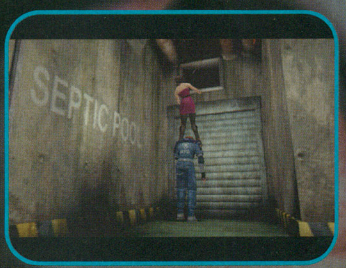
Raccoon Police Department

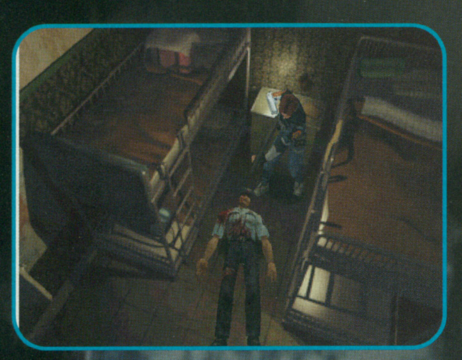
Andá al Kendo Gunshop. Cuando los zombies maten a Robert, agarrá su arma y salí por la puerta trasera. Caminá por los callejones y pasá a través del ómnibus para poder llegar al Raccoon Police Department. Dentro del Party Room vas a encontrar a Marvin, el cual te dará la Blue Card Key, que tenés que usar el la computadora del Hall Principal para destrabar el resto de las puertas. Andá al Briefing Room y usá el encendedor para prender la chimenea y obtener la Red Jewel. Para agarrar la segunda Red Jewel que se encuentra en el segundo piso, tenés que empujar las dos estatuas hacia las placas que están en el piso, de modo que se vean entre si. Andá a la S.T.A.R.S. Office y examiná el diario de Chris. Abrí el armario para agarrar otra arma y la Unicorn Medal. Usá esta medalla en la fuente del Hall Principal para obtener la Spade Key. Ahora buscá la Square Crank en el File Room. Usá la Spade Key para entrar en la biblioteca. Tirate por el balcón superior y apretá el botón rojo para entregarle energía a los estantes. Alineá los estantes como se ven en la figura (1er. estante derecha, 2do. estante derecha), para encontrar el Bishop Plug. Encontrarás las Hand Guns Parts (un upgrade para tu pistola) en la mesa que está en la entrada de la biblioteca. Usá la Small Key para abrirla. Caminá por el balcón del Hall Principal, activá la escalera de emergencia que está en el camino y seguí hasta llegar al ala oeste. Seguí tu camino hacia la salida, pasando por el helicóptero chocado y bajando las escaleras que dan hacia la cabina del guardia. Aquí encontrarás la Valve Handle, la cual tenés que combinar con la válvula de presión que se encuentra en el tanque de agua para apagar las llamas del helicóptero. Ahora que las llamas no están más, entrá al Art Storeroom y colocá las dos Red Jewels en los pequeños bustos que están a los costados de la estatua para obtener el King Plug. Buscá en esta habitación la Diamond Key. Andá a la Interrogation Room, agarrá el Cord y el Rook Plug. Caminá a través del Evidence Room y entrá al Party Room, donde encontrarás la Heart Key. Usá el Cord en la caja de electricidad que está en el pasillo noreste del primer piso, para bajar las persianas de seguridad. Entrá al sótano por la escalera más cercana. Una vez abajo entrá al Power Room y usá el panel de control para que vuelva la electricidad (mové los switches arriba, abajo, arriba, abajo, arriba). Entrá al garage para encontrarte con Ada Wang. Ayudala a empujar la camioneta. Hablá con Ven que se encuentra en la segunda celda y luego agarrá la barreta del estante y andá a la perrera. Usá la barreta para abrir la alcantarilla.



Las alcantarillas

Entrá y salí de la Septic Pool Room para hacer que aparezca Ada. Entrá al Sewage Room. Mové las tres cajas de manera de formar un puente por el que puedas cruzar al otro extremo cuando llenes la pileta de agua. Cruzá y agarrá la Club Key. Volvé hacia donde estaba Leon. Entrá a la Autopsy Room y agarrá la Red Card Key para abrir la puerta del Weapons Storage Room. Agarrá la Machine Gun o el Side Pack del armario (podés agarrar ambas si querés pero te resultará más complicado el segundo escenario). Agarrá la Magnum de la Warchmand's Room en el primer piso. Andá a la Conference Press Room y prendé el calefón con el encendedor. Ahora prendé los bustos en el siguiente orden: 12, 13, 11. De esta manera obtendrás el Gold Cogwheel. Andá al tercer





piso desde la biblioteca, entrá en el Gear Room y usá la Square Crank en el agujero de la pared del fondo. Subí por las escaleras y colocá el Gold Cogwheel en los engranajes que se encuentran arriba. Presioná el switch para abrir un panel secreto y examinalo para encontrar el Horse Plug. Saltá hacia abajo para llegar al sótano. Luego de la escena asegurate de chequear a Ven en las celdas. Entrá al Septic Pool Room y caminá hacia el fondo para encontrarte con tu primer enemigo. Tené cuidado con las pequeñas criaturas que éste escupe. Después de haberlo derrotado colocá los cuatro Plugs (Rock, Knight, Bishop y King) en el panel que está en el fondo de la habitación. Ahora andá a la Control Room en el sótano de la alcantarilla y de ahí al segundo subsuelo usando el ascensor, acá te encontrarás con Annett Vikin. Usando a Ada seguí a Annett hacia el Trash Regulation Room en el primer subsuelo. Luego de la explicación, bajá por la escalera hacia el sur de la habitación.

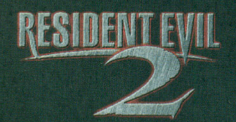
Cuando volvés a tener el control de Leon, agarrá la Wolf Medal del Wastewater Channel que está en el; segundo subsuelo de la alcantarilla. A continuación andá a la Water Pool. Bajá el puente central usando la Valve Handle en la llave de presión, cruzá el puente y subilo nuevamente desde el otro lado. Intentá pasar a través de la puerta abierta que se encuentra al final del túnel sudoeste para que un lagarto gigante te ataque. Volvé corriendo al cilindro de presión que estaba al costado del pasillo y soltalo (examinalo). Cuando el lagarto agarre el cilindro con su boca, disparale para matarlo. Luego de matar al lagarto entrá a la Dumping Area donde te encontrarás con Ada. Abrí la cerradura electrónica que se encuentra al final del túnel y pasá por la puerta que está al costado. Subí por la escalera hacia el Trash Regulation Room, agarrá la Eagle Medal del cadáver y usá la Valve Handle en el control del ventilador. Una vez que este esté parado pasá a través del ducto de aire para llegar nuevamente a las alcantarillas. Andá al dispositivo que se encuentra al lado de la catarata e introducí las dos medallas. Entrá por la puerta recién descubierta. Usá el panel de control que está al costado del Cable Car para encenderlo. A Continuación entrá en él y comenzá tu viaje hacia la Vacant Factory. Tené cuidado con Tyrant mientras estás dentro del carro. Observarás los escombros que caerán antes de que una de sus garras atraviese el techo. Conservá tus municiones dejando que Ada le dispare a Tyrant o a cualquier enemigo que aparezca mientras ella esté con vos.



El Laboratorio

Usá tu encendedor para prender la bengala que se encuentra al costado del Cable Car. Esto revela la Weapon's Box Key. Buscá un arma para Leon chequeando el zombi muerto que está al final del primer pasaje de la Vacant Factoty. Andá a la plataforma del ascensor y entrá en él. Ahí encontrarás la Control Panel Key. Usá la llave en la terminal que se encuentra afuera para arrancar el Elevator Car y puedas llegar al laboratotio. A Mitad de camino tendrás que salir del carro y pelear contra Tyrant. Una vez que le hayas ganado volvé a entrar al carro. Luego de llevar a Ada al Lab Security Room para descansar, andá al Fuse Room. Aquí encotrarás la Fuse Case. Armá el fusible principal usando la Fuse Key en el brazo mecánico que está en la habitación. Instalá el Main Fuse en el Circuit Breaker que está en el Ascensor principal. Entrá al V. O. W. Sprinkler Room y encendé el sistema de pulverización con la computadora que está en la esquina. Usá el lanza llamas en el armario para quemar la planta que aparece por la ventilación al fondo de la habitación, luego trepá a través de la ventilación para llegar al Weapon Store Room, donde encontrarás municiones. Abrí la persiana de seguridad del área oeste y luego andá al laboratotio P4 para encontrar la Lab Card Key. Para obtener las Magnum's Parts usá la Weapon Box Key para abrir el armario que está a la entrada del laboratorio P4. Usá la Lab Card Key para entrar al Fingerprint Registration Room que está en el mismo piso y usá la computadora que está en el fondo. Introducí Nemesis como tu User Name y registrá tu huella digital. Volvé al cuarto subsuelo y usá la Lab Card Key para entrar al Vaccine Room. Encendé las luces y agarrá el MO Disk.

Salí de la habitación para encontarte con Annett. Abrí la persiana de seguridad del área este y verificá tu huella digital en la terminal que se encuentra al final de la entrada. Esto hace que puedas acceder a municiones y armamento especial en el próximo escenario. Usá el MO Disk en la terminal del 5to. subsuelo que se encuentra al lado de la persiana de seguridad que lleva a la Cargo Room. Cuando el contador de los 5 minutos comienze activá el ascensor que se encuentra en la parte norte de la habitación, accionando el botón que se ve al costado, esto hace que aparezca el enemigo final, Tyrant. Ahora vas a tener que luchar contra Tyrant en dos etapas: una luego de haber activado el ascenso, y otra en su forma mutada. Mientras esté combatiendo con su segunda forma usá las armas más poderosas en una secuencia la estilo disparar/correr. Luego de haberlo matado entrá al ascensor.



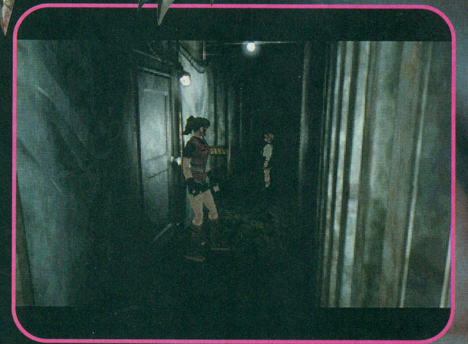
Segundo Escenario con Claire Redfield

Raccoon Police Station

Andá hasta la **Small Guard Booth** que se encuentra fuera de la Estación de Policía y agarrá la **Cabin Key**. Usá esta llave para pasar a través de la cabina del guardia y poder llegar a la estación por las escaleras que se encuentran en la parte trasera. En el extremo sudoeste del balcón en el **Hall Principal** (bajá la escalera de emergencia que está en el camino), encontrarás las **Unicorn Medal**. Colocá esta medalla en la base de la fuente que está en el **Hall Principal** para obtener la **Spade Key**. Agarrá el arma que se encuentra en el escritorio. Abrí la puerta azul desde adentro que se encuentra en la esquina del pasillo sudeste en el segundo piso. Bajá las escaleras hacia el **Squad Room**. La **Valve Handle** se encuentra sobre un estante al fondo de la habitación. Usá la **Valve Handle** para en la llave de control de agua del tanque que se encuentra detrás del helicóptero chocado para extinguir las llamas. Andá a al **Art Storeroom** para encontrar la **Blue Card Key**. En el camino te vas a encontrar con Tyrant así que tené mucho cuidado. Usá la **Blue Card Key** en la computadora del **Hall Principal** para desbloquear el resto de las puertas. Entrá al **File Room** y agarrá el **Lighter**. Andá al **Briefing Room** y usá el **Lighter** en la chimenea para agarrar la **Red Jewel**. Para agarrar la segunda **Red Jewel** tenés que ir al segundo piso y empujar las dos estatuas de modo que se vean entre sí. Andá a la **S.T.A.R.S. Office** para encontrarte con Leon. Agarrá la **Bow Gun** del armario y la **Diamond Key** del escritorio de Chris. Andá a la **Library**. Una vez dentro, subí las escaleras, tirate del balcón y encendé los estantes. Alineá los estantes como se ven en la foto (1er. estante derecha, 2do. estante derecha) y encontrarás el **Serpent Stone**. Agarrá la **Plastic Bomb** del **Evidence Room** usando el **Lockpick** en el armario roto. Andá al **Party Room** para encontrar el **Detonator**. Entrá en el **Art Storeroom** y colocá ambas **Red Jewels** en los bustos que se encuentran a los costados de la estatua para obtener el **Blue Stone**. Andá al **Interrogation Room** y agarrá el **Eagle Stone**. Combiná el **Detonator** con la **Plastic Bomb** y usalos en la puerta del segundo piso que se encuentra al lado del helicóptero chocado para entrar a la **Chief Iron's Office**. Andá al final de la oficina y prendé la luz para encontrarte con Sherry, luego volvé a la oficina para agarrar la **Heart Key**. Andá al subsuelo por las escaleras que se encuentran al final del pasillo noreste del primer piso. Entrá al **Power Room** y usá el panel de control para que vuelva la electricidad (mové los switches arriba, abajo, arriba, abajo, arriba). Bajá por la alcantarilla que está al final del callejón y entrá al **Storeroom**. Apenas salgas te vas a encontrar con Sherry. Usando a Sherry entrá al **Sewage Room** . Mové las tres cajas de manera de formar un puente por el que puedas cruzar al otro extremo cuando llenes la pileta de agua. Cruzá y agarrá la **Club Key**. Volvé a donde estaba Claire. Entrá a la **Autopsy Room** y agarra la **Red Card Key**. Entrá al **Weapons Storage Room** usando la **Red Card Key**. Agarrá del armario lo que te quedó del 1er. escenario (o la **Machine Gun** o el **Side Pack**). Andá a las **Kennels** y agarrá la **Square Crank**. Andá a la a la **Press Conference Room** y encendé el calefón con el encendedor. Ahora encendé los bustos en el siguiente orden: 12, 13, 11. Agarrá el **Gold Cogwheel** y tené cuidado con Tyrant a la salida. Andá a la biblioteca, subí al 3er. Piso y entra en el **Gear Room**. Usá la **Square Crank** en el agujero que hay en la pared del fondo, subí las escaleras, colocá el **Gold Cogwheel** en los engranajes y presiona el botón para abrir un panel secreto. Entrá y agarrá el **Knight Plug**. Cuando salgas del **Gear Room** te vas a encontrar con Tyrant otra vez. Disparale o huí, es lo mismo.

Las alcantarillas

Volvé a la **Chief Iron's Office** y colocá las tres piedras (combiná las dos **Blue Stones** para formar la Jaguar Stone) en el cuadro que se encuentra detrás de su escritorio para abrir una pasaje secreto que lleva al **Taxidermy Room**. Caminá por el **Taxidermy Room** para encontrarte con William Birkin. Matalo con tu mejor arma y luego volvé con Sherry. Caminá por los pasajes subterráneos hasta que llegues al **Control**

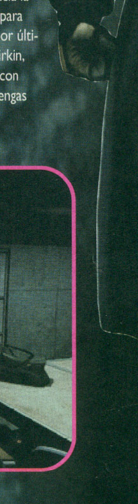




Room. Usá el ascensor que está en la esquina para llegar al 2do. Subsuelo de las Alcantarillas. Agarra la **Wolf Medal** del **Wastewater Channel**. Andá al **Water Pool** para encontrarte con Annette Birkin. Bajá el puente central usando la **Valve Handle** en la llave de presión. Cruzá el puente y subilo nuevamente desde el otro lado. Pasá por el túnel del sudoeste para llegar al **Dumping Area**. Subí por la escalera para llegar al **Trash Regulation Room** y agarrá la **Eagle Medal** del cadáver del obrero. Usá la **Valve Handle** en el control de velocidad del ventilador para poder pasar por el ducto que esta a la derecha. Una vez del otro lado andá al dispositivo que está al lado de la catarata y ponele las dos medallas que tenés. Usá el panel de control para hacer que el **Cable Car** regrese y así poder subirte.

El laboratorio

Usá el **Lighter** con la bengala que está del otro lado del **Cable Car** para poder ver la **Weapons Box Key**. Andá a la sala de control para darte cuenta que necesitás la **Control Panel Key** para llamar al ascensor, andá a la sala de monitoreo del ascensor para encontrarla. Una vez que la tengas (cuidate de Tyrant a la vuelta), usala en el panel que está en la Sala de Control. Mientras estés bajando por el ascensor tendrás que salir y pelear con William Birkin otra vez. Matalo y volvé a entrar. Una vez que le digas a Sherry que "enseguida volvés" volvé a salir metete en el laboratorio por la ventilación. Entrá a la **Pump Room** y usá el ascensor chico para llegar a la habitación que contiene el interruptor del ascensor principal. Una vez que lo hallas accionado, andá al ascensor principal (el que está dentro del laboratorio, no por el que bajaste) y andá al 4to. subsuelo del laboratorio para que puedas ir a buscar a Sherry. Andá a la **Fuse Room** y agarrá la **Fuse Case**. Armá el fusible principal colocando la **Fuse Case** en el aparato que está enfrente de donde estaba originalmente. Ahora instalá el **Main Fuse** en **Circuit Breaker** que está en el Ascensor principal. Andá a la **B.O.W. Sprinkler Room**, agarrá la **Lab Card Key**. Metete por la ventilación para llegar a la **Weapon Store Room** donde encontrarás municiones en el armario del fondo. Abrí la persiana de seguridad del Area Oeste y andá al Laboratorio P4 para encontrar la **Power Room Key**. Usá la **Lab Card Key** para entrar a la otra sala que hay en el 5to subsuelo, la **Fingerprint Registration Room**. Matá a los bichos que hay en la computadora y usala. Introducí "Nemesis" como user name y luego tu huella digital. Volvé a la sala que antes necesitabas dos personas y verificá tu huella digital. Si lo hiciste bien en el 1er. escenario la puerta se debería de abrir y tendrías que encontrar una nueva arma. Andá al ascensor principal y subí hasta el 1er. subsuelo (tené cuidado que puede ser que Tyrant aparezca en la mitad del camino) y volvé a la **Pump Room**. Mové la caja grande que está en el nivel superior hacia el ascensor, para poder llevarla al nivel inferior. Ahora empujala contra la pared del pasaje angosto que está en la esquina noreste. Esto te permitira trepar de caja en caja y así poder llegar a la otra habitación. Entrá a la **Power Room** y caminá por el pasillo para que aparezca Tyrant. Luego de tu escape, volvé al ascensor principal del 4to subsuelo para poder rescatar a Sherry. Una vez que hayas encontrado a Sherry agarrá la **Master Key** de la mano de Annette y volvé al ascensor principal. Usá la **Master Key** en el panel de emergencia que está en el fondo del ascensor para escapar al tren.



En la parte trasera del tren encontrarás la **Platform Key**. Usá esta llave para entrar por la compuerta de la plataforma y así poder intentar brindarle energía al tren. Agarrá los dos **High Capacity Plugs** que están al final de la plataforma y llevalos al generador que está cruzando la puerta que está cerca de las escaleras. Apenas pongas los Plugs aparecerá otra vez William Birkin. Dale con todo lo que tengas y tené cuidado con sus golpes. Al rato de pelea aparece Ada, la cual te lanzará un **Rocket Luncher** (que tenés que agarrar del piso). Disparale con el **Rocket Luncher**, pero apuntá bien porque sólo tenes dos tiros. Volvé hacia donde estaba el tren abriendo las puertas que hay en el camino con las terminales. Una vez en el tren, tratá de arrancarlo. Como no funciona volvé hacia la parte trasera para encontrarte por última vez con Birkin, ahora sí, dale con todo lo que tengas encima. N

FINAL FANTASY VIII

Para todos los que estaban esperando impacientemente el final de esta guía, finalmente aquí está.
En esta última parte, la solución completa de los 2 últimos CD de esta aventura junto con los secretos más importantes de juego... no se lo pierdan.

Según parece, la tal Ultimecia estaba buscando a Ellone porque con su misterioso poder, podrá usar su magia a través del tiempo, pero cuando ustedes derrotaron a Edea lograron debilitarla, igualmente, la bruja del futuro tarde o temprano volverá a las andadas y de acuerdo con Edea es muy posible que trate de apoderarse del cuerpo de otra poderosa maga llamada **Adel**, para seguir haciendo de las suyas.

Lo primero que tendrán que hacer a partir de este momento es buscar a Ellone, así que cuando Edea les haya dicho todo lo que tenía que decir, vuelvan al Garden y vayan a la enfermería para ver cómo sigue **Rinoa**.

Cuando vean a Rinoa, intenten hablar con ella y cuando lo hagan van a tener que seleccionar a dos de sus compañeros, para que los acompañen, porque volverán a ser transportados a la época de **Laguna**.

27- La verdadera bruja

Después del descontrol que se armó cuando derrotaron a Edea, Squall va a ver cómo está Rinoa y en ese momento recibirán un llamado de Quistis diciendo que **Edea** volvió a donde estaba el viejo orfanato (**Edea´s House**), lo que tienen que hacer ahora es ir a buscarla a la casa del faro, así que suban al piso **3F**, hablen con **Nida** y lleven al Garden hacia allá.

En la entrada de la casa, estará esperándolos **Cid**, hablen con él y síganlo, cuando vean a **Edea**, háblenle varias veces y después de pedir disculpas por todo el despelote que armó les va a decir que ella actuaba de esa manera, porque estaba poseída por una hechicera del futuro llamada **Ultimecia**.

28- Mirando hacia el pasado

En esta ocasión, **Laguna** y sus amigos están tratando de ganarse unos mangos trabajando en una película, durante una de las escenas en las que se suponía que tendrían que entrar **Kiros** y **Ward** disfrazados de dragón, aparece un dragón real y ahora tendrán que pelear con él usando el botón **Triángulo** para golpear y el **Cuadrado**, para cubrirse.

Si pierden en esta parte, no se preocupen, porque podrán volver a intentarlo, cuando logren vencer al dragón, Laguna saldrá corriendo y se encontrará con sus dos amigos.

En cuanto se reúnan con Kiros y Ward, volverán a ser atacados por el dragón y cuando Laguna les pregunte qué deben hacer, elijan **Er... Wait a second**, vayan hacia la pantalla que está hacia la izquierda y hagan que sus tres personajes se unan con algún GF, luego aprovechen para grabar el juego y vuelvan a donde estaba el dragón, para enfrentarse con él.

Ruby Dragon

Este bicho es especialmente vulnerable a la gravedad, así que como arma principal usen a **Diablos**, también podrán causarle bastante daño si usan a **Quezacotl** y **Shiva**.
Eviten usar a **Ifrit** en este combate, porque su poder no es muy efectivo contra esta criatura.



29- Tras los pasos de Ellone

Después de derrotar al Ruby Dragon, verán un par de secuencias más con Laguna y luego despertarán, en cuanto puedan moverse vuelvan a la casa de Edea y hablen con ella otra vez.

Edea les dirá que deben encontrar el barco de los SeeDs blancos, que está anclado en algún lugar de ese continente y antes de que se vayan les dará una carta para que su capitán los reconozca (la ubicación del barco está señalada en la foto).



Vayan con el Garden hacia el lugar que está indicado en el mapa y revisen bien las islas que están al **Noroeste** del faro hasta que vean el barco, cuando lo tengan a la vista, acérquense a él y listo.

Al abordar el barco de los SeeDs blancos ellos desconfían de ustedes, cuando se puedan mover, sigan al que está al mando hacia la parte de atrás del barco y tan pronto como puedan bajen por la escalera que va hacia la cabina del capitán y entren.

Hablen con el capitán, para que Squall le muestre la nota que les dió Edea y luego de eso hablen con él otra vez, al hacerlo el capitán les dirá que hace poco tiempo se encontraron con una nave de la nación de **Esthar** y que Ellone se fue con ellos para evitar ser capturada por los Galbadianos, por último les va a decir que el mejor lugar para empezar a buscar a Ellone es el pueblo de **Fisherman´s Horizon** (FH), porque ellos tenían relaciones con Esthar, así que vayan hacia allá.



Tan pronto como lleguen a Fisherman´s Horizon, avancen por las vías del tren hacia la derecha y sigan adelante por el puente que cruza el océano, en cierto momento Squall se detendrá a descansar y cuando se puedan mover otra vez, intenten hablar con Rinoa.

Poco después, Squall volverá a cargar a Rinoa y llegarán a una estación abandonada en la que los estarán esperando dos de sus amigos junto con Edea, que también quiere ir a Esthar a ver a un tal **Dr. Odine**, para que anule sus poderes y de esa forma evitar que Ultimecia vuelva a controlarla.

Antes de salir hacia Esthar, Edea les va a preguntar si recuerdan al Dr. Odine, díganle **I cant remember... tell me more**, luego que Edea les cuente sobre ese doctor, todos decidirán ir hacia el **Este**, para buscar la forma de llegar a **Esthar**, así que síganlos.

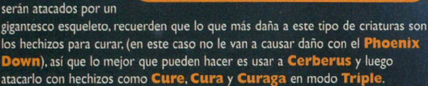
30- La ruta secreta

Al llegar al final del puente sobre el océano, estarán en medio de una zona montañosa y la única forma de seguir adelante es a través del glaciar que está en un cráter en medio de las montañas, así que lo que tendrán que hacer ahora es entrar al glaciar.



Tan pronto como estén en el glaciar tendrán que seleccionar dos acompañantes, háganlo y avancen hacia adelante.

Sigan avanzando por el camino del glaciar y en un cierto momento serán atacados por un gigantesco esqueleto, recuerden que lo que más daña a este tipo de criaturas son los hechizos para curar, (en este caso no le van a causar daño con el **Phoenix Down**), así que lo mejor que pueden hacer es usar a **Cerberus** y luego atacarlo con hechizos como **Cure**, **Cura** y **Curaga** en modo **Triple**.



Después que se deshagan del gigantesco esqueleto, sigan avanzando hacia la derecha hasta que lleguen a una pantalla en la que se ve una especie de distorsión sobre el fondo.

Cuando estén ahí, examinen cuidadosamente con el botón de acción, todo el borde del acantilado, cerca del símbolo circular que aparece de vez en cuando.

Al hacer eso descubrirán que el fondo no es otra cosa más que un holograma y una puerta de abrirá, suban hasta esa puerta y entren en ella.

Una vez adentro, avancen hasta llegar a un elevador que los llevará al siguiente nivel, después de que el elevador se detenga, salgan por la puerta y continúen hacia adelante.

Poco después se darán cuenta que acaban de entrar a una gigantesca ciudad, que de seguro es Esthar y una plataforma los llevará hacia el siguiente acceso, ni bien se bajen de la plataforma, entrarán en trance otra vez y volverán a soñar con **Laguna** y sus amigos (elijan a dos acompañantes).

31- El reencuentro

Al empezar el sueño, estarán en unas instalaciones subterráneas, aparentemente siendo forzados a trabajar, lo primero que tienen que hacer en este lugar es ir a hablar con los guardias.

Una vez que hayan hecho esto, hablen con la criatura anaranjada dos veces, luego vayan a hablarle al hombre que opera los controles que están en esa habitación y por último hablen con el bichito naranja una vez más.

Luego de que Laguna evite que la criatura se caiga, el hombre que está junto a los controles les dará las gracias y le pedirá a Laguna que sea el líder de la resistencia de Esthar, que intenta sacar a la hechicera Adel del poder y así terminar con su maligno reinado.

En ese momento llegará uno de los guardias y tendrán que liquidarlo, luego aparecerán Kyros y Ward y les van a preguntar si están listos para pelear, cuando aparezca la ventana de diálogo, seleccionen **Better check**, aprovechen para equipar bien a todos sus personajes y ni bien estén listos seleccionen **Perfect!**.

Después de terminar con los guardias, suban al ascensor y al llegar arriba colóquense cerca del **Dr. Odine** (el que tiene el collar de payaso) y sus ayudantes hasta que logren escuchar lo que están hablando.

Cuando hayan oído lo suficiente, Laguna saldrá de ahí, afuera del edificio se encontrarán con los que estaban prisioneros junto con ustedes y uno de los ayudantes del Dr. Odine saldrá a hablar con ustedes.

Resulta que el supuesto ayudante es miembro de la resistencia y les dirá que en esas instalaciones está una niña llamada **Ellone** y piensan usarla para unos experimentos, así que en cuanto se puedan volver a mover entren nuevamente al edificio y usen el ascensor una vez más.

En el piso de abajo van a tener que pelear con un par de guardias, después de que los bajen el Dr. Odine se subirá al ascensor, así que síganlo y en el piso de arriba él les dirá que **Ellone** está en su laboratorio, poco después su ayudante llamará un auto y lo programará para que los lleve hacia allá.

En el centro de la primera habitación del laboratorio del Dr. hay una especie de silla, examínenla y seleccionen la opción **Sit down**, al hacerlo la silla los llevará al piso de arriba.

Ahora entren por la puerta que está ahí y en la habitación que sigue (sala de control) bajen a los guardias y luego toquen los controles que están sobre el lado derecho hasta que aparezca un mensaje que les indique que las puertas de abajo están abiertas (**Unlocked**).



Presten atención, porque en ese lugar hay varios controles diferentes y si no tocan los que corresponden, la puerta de abajo no se abrirá.

Una vez hecho esto vuelvan a donde estaba la silla que usaron para subir, úsenla de nuevo y seleccionen **Go down** para bajar, en el piso de abajo entren por la puerta del fondo, que antes estaba cerrada y ahí Laguna se volverá a encontrar con **Ellone**, poco después el sueño terminará.

32- En el corazón de Esthar

Al despertar del trance verán llegar a Edea junto con sus otros compañeros y en ese momento un vehículo vendrá a buscarlos, para llevarlos con el Dr. Odine.

En cuanto lleguen a lo del Dr. Edea le pedirá que la ayude a evitar que Ultimecia se vuelva a apoderar de ella y Odine aceptará con la condición de que le permitan examinar a Rinoa.

Ahora hablen con el asistente del Dr. y él les va a decir que si quieren, exploren la ciudad y que luego vayan a un lugar llamado **Lunar Gate**.

Como ya no queda nada por hacer aquí, salgan de la habitación del doctor, revisen el pasillo y usen la silla transportadora que está en uno de los extremos, al subir les preguntará si quieren salir del palacio, así que contesten que sí (**Yes**).

Si quieren, exploren la ciudad y cuando estén listos para seguir, suban a cualquiera de las sillas transportadoras que se encuentran por toda la ciudad y seleccionen como destino **To city entrance**.



Cuando lleguen ahí, sigan por la escalera que va hacia abajo y por ahí llegarán a una enorme plataforma que sirve para salir de la ciudad.

Antes de subir a la plataforma, accionen el monitor rojo que está ahí cerca, al hacerlo les preguntará si quieren alquilar un auto (contesten **Yes**), suban al auto y listo.

33- La "Lunar Gate"

Cuando estén en el mapa principal, activen el mapa (presionando **Select** 3 veces), busquen la ubicación de la **Lunar Gate** (está señalada en la foto de la derecha) y vayan hacia allá con el auto.



Cuando hayan llegado, bajen del auto, entren al complejo y sigan a la chica que estaba esperándolos.

Al llegar al siguiente sector, sigan al científico vestido de blanco que vino a recibirlos y poco después él les dirá que desde ahí van a emprender un "pequeño viaje", para reunirse con Ellone, luego les dirá que esto tiene sus riesgos, así que cuando aparezca la ventana de diálogo contesten que harán lo que sea necesario (**I'll do whatever it takes**).

Luego de eso Edea dirá que es peligroso que ella se quede sola y Zell se ofrecerá para acompañarla, ahora contesten **Thrust Zell** (confiar en Zell) y por último van a tener que elejir a los que van a viajar con ustedes, cuando esté todo listo el encargado del lugar les va a preguntar si están seguros (contesten **Yeah!**) y luego de eso activará la enorme catapulta que lanzará a Squall y los otros hacia el espacio.

Después del lanzamiento pasarán a controlar a **Zell** y cuando se puedan mover, vuelvan al auto que dejaron afuera del complejo, sorpresivamente, cuando estén saliendo de ese lugar, verán que un gigantesco objeto volador se dirije hacia la capital de **Esthar**, así que no pierdan tiempo, súbanse al auto y vuelvan a la ciudad tan pronto como puedan.

34- "Lunatic Pandora"

De vuelta en la ciudad, suban a una de las sillas transportadoras y seleccionen como destino **To Odine's Laboratory**, al salir de la silla vayan por la escalera que va hacia abajo, avancen hasta llegar a la entrada del laboratorio del Dr. Odine y hablen con el hombre que está en la puerta.

El guardia les preguntarán si vienen a ver al Dr., díganle que sí (**Yes**) y entren, en el interior de ese lugar usen la silla que está en medio de la habitación (seleccionen **Get on**) y al llegar al piso de arriba entren por la puerta que va al cuarto de mando, en donde está esperándolos el doc.

Hablen con el **Dr. Odine** y el les dirá que el gigantesco objeto que se aproxima es una fortaleza construida por Esthar hace mucho tiempo y luego de haber desaparecido en el océano, parece que fue recuperada por Galbadia.

Según se ve, **Lunatic Pandora** se dirige hacia un lugar llamado **Tear's Point**, porque parece ser que en ese lugar su poder alcanzará su máximo nivel y quién sabe lo que podría pasar.

El Dr. les dirá que la fortaleza tardará unos 20 minutos en atravesar la ciudad y según su curso hay 3 posibles lugares en los que podrán abordarla.

El primer lugar es el Centro de la ciudad (**Center of the City**) y la fortaleza pasará por aquí cuando el indicador de tiempo esté entre **15** y **12** minutos.

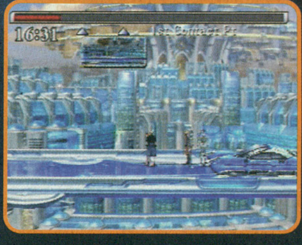
El segundo lugar es un cruce de caminos en el sector **Oeste** y Pandora llegará a este lugar cuando el indicador de tiempo esté entre los **10** y **5** minutos.

El último lugar en que podrán abordar la fortaleza es en el sector que está al Norte del **Shopping Mall** (cuando el indicador marque menos de **3** minutos).

Ahora salgan del laboratorio y como los transportes ya no funcionan van a tener que ir al primer punto de encuentro a pié.

Presionen el botón **Cuadrado** para que en la parte de arriba de la pantalla aparezca una foto del primer lugar por donde pasará Lunatic Pandora.

Para que lleguen más rápido, desde la parada en donde estaba la silla transportadora que los llevó hasta el laboratorio del Dr. tienen que ir dos pantallas hacia el **Norte**, una hacia el **Oeste** y luego seguir hacia el **Este** tres pantallas más.



Vean que el lugar al que llegaron sea idéntico al de la imagen que aparece en la parte de arriba de la pantalla, quédense ahí y cuando el indicador de tiempo llegue a los 15 minutos, la fortaleza pasará por ahí.

Cuando Lunatic Pandora esté pasando frente a ustedes, se abrirá una de las puertas del costado y un par de soldados los atacarán, derrótenlos y entren por esa misma puerta.

Si no llegan a abordar la fortaleza en el primer punto de reunión, todavía podrán hacerlo en los otros dos lugares que quedan, igualmente les recomiendo que lo hagan en el primer intento.

Una vez en el interior de la fortaleza suban la escalera hasta llegar a un sector en el que hay tres ascensores, suban por el número 1, en el piso de arriba avancen siempre hacia adelante y en uno de los puentes de acceso al sector principal, un robot les cortará el paso y los enviará de vuelta a la ciudad, después de eso volverán a controlar a Squall.

35- El "Llanto Lunar"

En este momento verán la secuencia en la que Squall y los demás llegan a la estación espacial en la que se encuentra Ellone, cuando puedan moverse hablen con el doctor que está cerca de la puerta y luego vayan a levantar a Rinoa del suelo, ella está en la parte de abajo de la pantalla, a la izquierda del guardia y es posible que no puedan verla, así que revisen bien ese lugar con el botón de acción hasta que Squall la cargue en sus brazos.

Ahora sigan al doctor y entren en la puerta que está en la habitación en la que hay un **Save Point**, en ese lugar colocarán a Rinoa sobre la camilla y ella quedará en observación, luego el médico les dirá que lo sigan hasta la sala de control (**Control Room**), que está al fondo del corredor en ese piso.



Una vez en la sala de control, examinen los monitores que están en los paneles de mando, al hacerlo verán una secuencia en la que los monstruos que habitan la Luna parecen estar concentrándose en un mismo lugar.

Como siguiente paso, salgan de ese lugar y vayan al piso de arriba por la escalera,hablen con el hombre que está en el pasillo y él les mostrará que fuera de esta estación hay un enorme dispositivo conocido como "La tumba de Adel",que precisamente mantiene prisionera a la maligna hechicera **Adel**.

En una de las habitaciones de ese piso está **Ellone**, cuando la vean hablen con ella y al hacerlo, les pedirá que la lleven a donde está **Rinoa**, para ver si puede ayudarla, así que háganlo.

Camino a la habitación de Rinoa, las alarmas de la estación espacial se activarán y Ellone irá a refugiarse a la sala de control, ustedes sigan hacia la habitación en donde está **Rinoa**.

Justo antes de llegar, verán que ella sale caminando como si fuera un zombie y no podrán hacer nada para detenerla, en este momento Rinoa se dirije hacia la sala de control, así que síganla de cerca hasta que llegue ahí.

Dentro de la sala de control, Rinoa desactivará el primer sello de la tumba de Adel y luego se irá hacia el primer piso, antes de seguirla vuelvan a examinar los monitores de las computadoras de esa sala y al hacerlo verán que la cantidad de monstruos sobre la superficie de la Luna ha aunmentado considerablemente y según el doctor, si esto sigue así se desatará un evento conocido como el "Llanto

Lunar (**Lunar Cry**) en el que los monstruos de la Luna se lanzan hacia la Tierra, para causar un descontrol de aquellos.

Al parecer, si esto sucede los monstruos caerán en el lugar llamado **Tear´s Point**, que casualmente es donde se encuentra la fortaleza **Lunatic Pandora**.

Por ahora lo que hay que hacer es evitar que Rinoa el segundo sello de la tumba de Adel, así que vayan al primer piso, al llegar ahí verán el inicio del temido "Llanto lunar" y cuando puedan moverse métanse en la habitación que está sobre el costado derecho de ese corredor.



En el cuarto que sigue verán a **Rinoa** salir al espacio, cuando puedan moverse abran uno de los compartimientos que están sobre la pared del lado derecho de la habitación, entren y al hacerlo se pondrán un traje espacial, luego vayan tras Rinoa.

En la pantalla que sigue estarán flotando en el túnel de salida de la estación, sigan a Rinoa hacia adelante y cuando la puerta principal se cierre frente a ustedes vuelvan a la estación.

Nuevamente dentro de la estación espacial, regresen a la sala de control y hablen con el doctor (el de blanco), mientras tanto Rinoa desactivará el segundo sello de la tumba de Adel y todo el aparato caerá hacia la Tierra junto con los monstruos de la Luna, para ser recuperado por la fortaleza Lunatic Pandora.

Cuando puedan mover a Squall nuevamente, hablen con **Ellone** y síganla, al llegar abajo encontrarán un nuevo **Save point**, aprovechen para grabar y entren al módulo de escape junto con los demás.

En el interior del módulo hablen una vez más con Ellone y Squall le pedirá que lo envíe al pasado de Rinoa para intentar prevenirla, entren en el compartimiento vacío y después de que sean lanzados de la estación, ella lo hará.

En el primer intento, podrán ver eventos que sucedieron hace algún tiempo y cuando Squall le pida que lo haga de nuevo, verán el momento en el que la misma **Ultimecia** en persona se apodera del cuerpo de Rinoa y le ordena a Seifer reactivar a Lunatic Pandora.

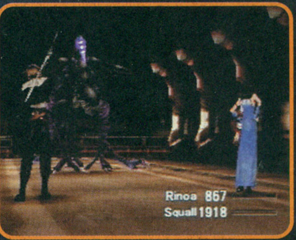
Al darse cuenta de que Rinoa todavía está con vida, Squall saldrá a buscarla, en este momento ustedes van a ver la acción en primera persona y lo que tienen que hacer es agarrar a Rinoa, para avanzar presionen el botón **X** y traten de mantener siempre la vista centrada en ella hasta que logren atraparla.

36- "Ragnarok"

Justo cuando parecía no haber salvación para Squall y Rinoa, se acercan a una enorme nave roja que parece estar flotando a la deriva, mientras ven la secuencia en la que se acercan a la nave, podrán mover a Squall, cuando puedan hacerlo muévanse hacia donde está **Rinoa** y momentos después entrarán a la nave.

Una vez que estén dentro, graben en el **Save Point** que está cerca del lugar por donde entraron, según parece, esta nave llamada "Ragnarok" pertenece a las fuerzas de Esthar y si quieren volver a la Tierra van a tener que hacer que vuelva a funcionar.

Presten mucha atención, porque lo que sigue es muy importante, esta nave está invadida por unas enormes criaturas, que además son muy fuertes y como se podrán imaginar, antes de reactivar los sistemas de navegación van a tener que deshacerse de todas ellas pero aquí la cosa no es tan fácil, ya que hay una trampa bastante garca y recién encontrarán una advertencia de lo que realmente tienen que hacer una vez que hayan metido la pata.



Si se ponen a matar a estos monstruos cada vez que se los encuentran, no lograrán eliminarlos definitivamente y al volver a las pantallas que ya recorrieron se darán cuenta que las criaturas que habían eliminado están con vida otra vez.

Antes que nada observen que cada criatura tiene un color característico, que puede ser: Rojo, amarillo, verde y violeta, dentro de la nave hay 2 monstruos de cada color (8 en total).

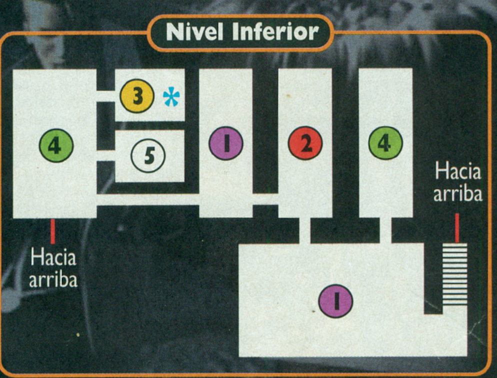
El asunto es que para que estos monstruos no sean revividos, lo que tienen que hacer es matarlos por pares de colores, por ejemplo: los 2 rojos primero, luego los 2 amarillos y así sucesivamente hasta que no quede ninguno, por lo general, estos bichos atacan con magia y son muy rápidos, así que protéjanse con el poder de **Carbuncle** y ataquen con los demás GF.

Para facilitarles las cosas, aquí tienen los mapas de los dos niveles del "Ragnarok", con la ubicación de los distintos monstruos y sus colores correspondientes.

Referencias

1 Monstruos Viloletas
2 Monstruos Rojos
3 Monstruos Amarillos
4 Monstruos Verdes
5 Cabina de mando
* Cabina de pasajeros





Para evitar pelear con los enemigos equivocados, les conviene ir matándolos en el orden que está indicado en los mapas, de esa forma no van a tener problemas.

Una vez que se hayan asegurado que todas las criaturas de la nave fueron eliminadas, suban a la cabina de mando y Squall escuchará una transmisión, luego de responder al llamado los guiarán en forma automática desde Esthar, para que regresen a la Tierra.

Mientras están en la cabina de la nave, Rinoa le dirá a Squall que ella ha heredado los poderes de Edea y que ahora es una maga igual que ella, pero desafortunadamente para ella, en Esthar ya están enterados de esa noticia y enviarán un grupo a esperarlos, para detener a Rinoa ni bien aterricen.

La nave aterrizará en medio de un desierto y Rinoa irá voluntariamente con los enviados de Esthar hacia un lugar llamado **Sorceress Memorial**, tan pronto como puedan volver a mover a Squall, vuelvan a subir al **Ragnarok** y vayan a la cabina de pasajeros.

En esa cabina se encontrarán con sus amigos, que llegaron junto con la gente de Esthar y juntos decidirán ir a traer a Rinoa de vuelta, cuando termine la charla suban a la cabina de mando y verán que **Selphie** está en los controles.

Cuando estén viendo el mapa principal estarán controlando la nave, tengan en cuenta que se maneja de la misma forma que el Garden, pero ahora, cuando elijan cualquiera de los destinos que están marcados en el mapa, irán hasta ese lugar en forma automática.

Ni bien puedan mover la nave en el mapa principal, busquen la ubicación del **Sorceress Memorial** y vayan hacia allá

37- El secreto de Ultimecia

Al llegar al Sorceress Memorial, suban las escaleras principales, hablen con los guardias y entren al edificio, en el interior de ese lugar métanse por la puerta del lado izquierdo y Squall se ocupará de rescatar a Rinoa.

Cuando Rinoa esté de vuelta con ustedes vuelvan a la nave y ella les pedirá que la lleven a la casa de Edea (**Edea´s House**), al llegar ahí, hablen con el perro de Rinoa (**Angelo**) y síganlo, en cuanto Angelo se detenga háblenle una vez más y cuando Rinoa llegue hablen con ella.

Ahora que Rinoa es una maga, ella teme que Ultimecia se apodere de su cuerpo otra vez, en medio de la charla llegará **Zell** diciendo que recibieron una comunicación pidiéndoles que vayan al palacio presidencial de **Esthar**, porque tienen un plan para terminar definitivamente con la molesta Ultimecia.

Vuelvan a la nave, hablen con Selphie para que haga despegar la nave y diríjanse hacia la **Esthar Airstation**.

Al llegar aterricen sobre la plataforma que está en el techo del edificio principal.

Al bajar de la nave, vayan hacia la derecha y al llegar a la calle principal sigan hacia abajo, en la pantalla que sigue debería haber un **Save Point** y desde ahí, continúen avanzando hacia la derecha y en la próxima pantalla sigan hacia arriba hasta llegar al palacio.

Usen la silla que está en la entrada, para subir y cuando lleguen arriba avancen hacia la izquierda hasta llegar al despacho presidencial, entren y en el interior de esa habitación los estará esperando el presidente de Esthar que para sorpresa de todos resulta ser **Laguna**.

Junto a laguna están sus dos colaboradores (**Kyros** y **Ward**), lo que tienen que hacer aquí es hablar con Laguna y pedirle que les explique el plan para destruir a Ultimecia (**Explain the mission to defeat Ultimecia**).

En ese momento el Dr. Odine les explicará que al parecer, Ultimecia se transporta hacia pasado usando una máquina que él inventó durante uno de los tantos experimentos que hizo con Ellone.

Originalmente se suponía que la máquina imitaría el poder de Ellone, que le permite enviar a otras personas hacia el pasado, pero sólo se construyó un prototipo que nunca funcionó del todo bien, obviamente en el futuro la turra de Ultimecia logró mejorar el diseño y ahora la usa para conseguir lo que busca.

Luego les explicará que para destruirla, primero hay que ir a la fortaleza Lunatic Pandora a rescatar a **Ellone**, luego tendrán que liquidar a Adel antes de que logren despertarla y hacer que **Rinoa** absorba sus poderes.

Por último, el Dr. está asegura de que cuando eso pase, es muy posible que Ultimecia intente poseer a Rinoa y ahí es donde **Ellone** deberá intervenir.

Importante: A partir de ahora estarán entrando en las etapas finales del juego y por ahora no están en condiciones de hacerle el aguante a los enemigos finales.
Antes de seguir con el desarrollo de la aventura voy a explicarles los secretos más importantes del juego y cómo conseguir los GF especiales más poderosos, que les van a venir bastante bien.
Tengan muy en cuenta que si entran a la fortaleza **Lunatic Pandora** y derrotan a **Seifer**, ya no podrán volver a buscar ninguno de estos secretos, así que por eso voy a dejar esa parte para lo último.

Los secretos de Final Fantasy VIII

1- La aldea de los Shumi

Ahora que pueden usar la nave para moverse por el mapa, van a tener acceso a lugares especiales que de otra manera son inaccesibles, el primero de estos lugares es la aldea de los Shumi.

Ahora vuelvan a la **Esthar Airstation** en donde dejaron al Ragnarok, busquen en el mapa la ubicación de la **Shumi Village** y vayan hacia allá.

En la primer habitación de ese lugar hay un **Draw Point** custodiado por unos habitantes de la aldea, que les cobrarán para dejarles usar el Draw Point, páguenles lo que les pidan, porque ahí conseguirán un poderoso hechizo llamado **Ultima**, cuando lo tengan, sigan adelante hasta llegar a un ascensor y súbanse.

El elevador los llevará al nivel subterráneo de la aldea, una vez que hayan llegado avancen hacia la izquierda y entren en la última casa del lugar.

En esa casa avancen hacia el fondo y encontrarán una estatua, examínenla y luego hablen con el escultor, que está junto a la estatua.

El escultor les dirá que vayan a hablar con el líder de la aldea, así que ahora salgan de ahí, vayan hacia la derecha y entren en la casa que estaba custodiada por una de las criaturas anaranjadas.

En el interior de esa casa hablen con el anciano líder, luego vuelvan a lo del escultor y hablen con él nuevamente, el escultor les pedirá ayuda para conseguir unas piedras especiales que necesita, cuando les pregunte si aceptan ayudarlo, respondan **Ok!**.

La primera piedra que tienen que encontrar es la **Blue Stone**, que casualmente es la piedra azul que está ahí mismo al lado de la estatua, así que examínenla y hablen de vuelta con el escultor, para que les diga cuál es la siguiente piedra que precisa.

Presten atención, porque cuando pasen cerca de donde se encuentra algunas de las piedras que el escultor les pedirá, Squall dirá **Huh...?**

Ahora van a tener que encontrar una **Wind Stone**, que se encuentra en una pila de rocas en la primer pantalla del sector subterráneo de la aldea, cerca del hotel, cuando la tengan vuelvan a hablar con el escultor.

La siguiente piedra es la **Life Stone** y la encontrarán en un árbol cerca de la casa del líder de los Shumi.

Luego de esta piedra viene la Shadow Stone, para encontrarla van a tener que

ir en el ascensor hasta el piso de arriba y buscarla en la sombra de los pilares que están en la habitación en donde se encuentra el **Draw Point**.

Por último tendrán que conseguir una **Water Stone**, que está en el lavatorio de la casa del artesano, que está a la izquierda de lo del escultor.

Una vez que le hayan llevado al escultor las cinco piedras, vayan a hablar con el líder de la aldea, esperen a que termine la conversación y cuando intenten salir de su casa él les dará un objeto llamado **Phoenix Pinion**, que al usarlo en combate causa grandes daños a los enemigos y al mismo tiempo revive a cualquier miembro del grupo que haya sido noqueado, ideal para cuando llegue el momento de enfrentar a Ultimecia.

Los GF ocultos



1- Doomtrain

Como primera medida antes de poder conseguir a este GF, van a tener que hacer que el GF **Diablos** aprenda un comando llamado **Mug** y también es necesario que, hagan que el GF **Alexander** aprenda los comandos llamados **Med Data** y **Revive** en caso de que todavía no lo haya aprendido.

Una vez que los GF hayan aprendido estos comandos suban a la nave, cuando estén en el mapa principal busquen la ubicación del **Tear´s Point** y vayan hacia allá en forma manual (no usen el piloto automático).

Cuando lleguen allá no se acerquen a **Lunatic Pandora**, en lugar de eso aterricen cerca de ese lugar y con Squall entren al **Tear´s Point**, que está justo debajo de la fortaleza.

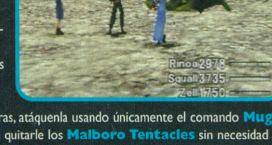
En ese lugar, avancen hacia el sector central por el camino y cuando lleguen, encontrarán un objeto en el piso, que se llama **Solomon Ring**, ni bien lo tengan vuelvan a la nave.

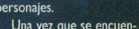
Ahora van a tener que conseguir una serie de objetos, que luego tendrán que combinar con el **Solomon Ring** y de esa forma podrán invocar al GF **Doomtrain**.

En la imagen que está a la derecha está la ubicación de una pequeña isla que está en el extremo Noroeste del mapa, vayan hacia esa isla y cuando se bajen de la nave graben el juego, ahora vuelvan al menú de **Save** y si en la descripción del juego que acaban de grabar, aparece el nombre **Island Closest to Heaven**, eso significa que están en el lugar correcto para conseguir el siguiente objeto.

Antes que nada, hagan que uno de sus personajes use el comando **Mug**, que Diablos ya debería haber aprendido, el próximo ingrediente son **6 Malboro Tentacles** y la única forma de conseguirlos es correr por la isla hasta que sean atacados por unas criaturas llamadas **Malboro** (vean la imagen de la derecha para ver cómo son estos bichos).







Los **Malboro** son unos de los enemigos más difíciles de matar de todo el juego, ya que a los pocos segundos de empezar el combate los atacarán con un poder llamado **Bad Breath**, que les hará perder el control de sus personajes.

Una vez que se encuentren con una de estas criaturas, atáquenla usando únicamente el comando **Mug**, porque al hacer esto podrán quitarle los **Malboro Tentacles** sin necesidad de matarlo, cuando vean el mensaje que dice **Stolen Malboro Tentacles**, escapen de la pelea, curen a sus érsonajes y sigan intentándolo hasta que tengan los **6 Malboro Tentacles** que necesitan.

El próximo ingrediente son **6 Steel Pipes**, es muy posible que ya las tengan en el inventario, pero en caso de que no las tengan, vayan hacia **Deling City** y caminen cerca del lugar en donde las vías del tren se cruzan con la carretera (no entren a la ciudad) hasta que sean atacados por unas criaturas parecidas a un gorila, llamadas **Wendigo**.

Como paso final vayan al pueblo de **Balamb** y en el Shop que está cerca de la estación, compren **60 Remedy**, cuando los tengan, abran el menú de opciones, entren al menú de **Ability** y seleccionen la opción **Med Lev Up**, en caso de que no la tengan hagan que **Alexander** la aprenda, desde ese nuevo menú vayan seleccionando los **Remedy** que compraron hasta que consigan producir **6 Remedy +**, que son el último ingrediente que les falta.

Ni bien tengan todo lo necesario, entren al menú de **Item**, usen el **Solomon Ring** y a partir de ese momento podrán usar a Doomtrain como cualquier otro GF.

Cuando éste GF ataca, además de la energía que normalmente quita, afecta al enemigo con una amplia variedad de ataques que modifican sus distintos Status de la misma forma que lo hacen hechizos como Silence, Meltdown, Slow, Bio e incluso también suele causar el mismo efecto que el comando Doom de Shiva.



2- Cactuar

Este GF se encuentra en una pequeña isla cerca de la casa de **Edea**, en la que se puede ver un cactus que aparece y desaparece al azar, en la foto que está aquí debajo pueden ver la ubicación de esta isla.

Aterricen con la nave sobre la isla, bájense y cuando vean aparecer al cactus, corran hacia él hasta que lo toquen.

Cuando logren tocar al escurridizo bicho se van a tener que enfrentar a un gigantesco cactus y si logran vencerlo, el GF **Cactuar** será de ustedes.

Para pelear con ésta enorme criatura les conviene hacer que uno de sus personajes use un comando que tiene el GF **Alexander**, que se llama **Revive**, si todavía no lo aprendió, les recomiendo que eviten pelear con Jumbo Cactuar y que se queden matando a los pequeños cactus de la isla hasta que la aprenda.

Este enemigo es bastante lento para atacar, pero cuando lo hace suele quitar bastante energía, especialmente cuando usa su ataque especial llamado **10.000 Needles**, con el que eliminará en el acto a uno de sus personajes.

Cuando eso pase, simplemente usen el comando **Revive** y si no lo tienen usen un **Phoenix Down**.

Para atacar al gran cactus, primero tírenle un hechizo llamado **Meltdown**, que reducirá considerablemente sus defensas y cuando lo ataquen le quitarán mucha más energía.

Si no tienen este hechizo, simplemente háganle **Draw** a Jumbo Cactuar y quítenle todos los **Meltdown** que puedan, porque los van a necesitar mucho.

Para atacarlo, usen principalmente al GF **Leviathan**, porque es el que más lo afecta y también dénle con **Shiva** y **Quezacotl**.

Jumbo Cactuar no es muy difícil, pero es extremadamente duro (tiene más de **150.000 HP**), cuando estén por liquidarlo aparecerá un cartel que dice **"Jumbo Cactuar is hesitating"** y cuando lo vean, ataquen con todo lo que tengan, porque si no lo matan rápido se escapará, igualmente es muy posible que en el primer intento se les escape y tendrán que volver a enfrentarlo.

Si necesitan que sus GF aprendan comandos y habilidades rápidamente, la mejor forma de hacerlo es quedándose en la isla de los Cactuar y matar a los pequeños cactus que los atacarán de vez en cuando.

Estos cactus son muy escurridizos y por lo general escapan del combate a la primera oportunidad, cada pequeño cactus que bajen les dará **20 AP** y con eso aprenderán las habilidades más costosas en muy poco tiempo.

3- Odin

Cerca de la isla de los Cactuar hay un lugar llamado **Centra Ruins** (su ubicación está en la foto que ve abajo), vayan hacia ese lugar y no se olviden de grabar antes de entrar.



Entren a las ruinas y avancen hasta llegar a una escalera que se divide en dos direcciones y vayan hacia la derecha, cada vez que sean atacados escapen de la pelea, porque si no consiguen a Odin dentro del límite de tiempo que aparece en pantalla van a perder la oportunidad.

Entren en la habitación que está en el piso de arriba, súbanse al bloque de piedra que está en el centro de ese lugar y al hacerlo, los elevará hasta el siguiente nivel, ahora suban por la escalera de la izquierda, activen los controles que están arriba, luego vuelvan a bajar y toquen la esfera azul que está ahí.

Suban por la escalera que acaba de aparecer, en el piso que sigue, suban hacia donde está la estatua por la escalera que está del lado izquierdo de la pantalla y sáquenle el ojo que tiene.

Ahora bajen de ahí y continúen hacia arriba por la otra escalera, en el techo de la torre suban hasta donde está la segunda estatua, pónganle el ojo que agarraron de la otra estatua y anoten el código que les va a dar.

Como siguiente paso saquen los dos ojos de esa estatua y vayan a ponerlos en la primer estatua, cuando hagan eso tendrán que poner el código que acaban de anotar y eso les abrirá el acceso a la guarida de Odin.

Cuando estén frente a **Odin**, atáquenlo con todo lo que tengan y no se preocupen por curarse, porque él no los atacará, lo único que tienen que hacer aquí es quitarle toda su energía antes de que se termine el tiempo y listo.

Odin no funciona como los demás GF, porque no podrán fusionarse con él, éste GF aparece en forma aleatoria al principio de los combates y si eso sucede eliminará a sus enemigos de un solo saque.



4- Tonberry

Después de que hayan conseguido a Odin, salgan al mapa principal, graben y vuelvan a entrar a las ruinas, avancen hasta la pantalla que está antes de la escalera que se divide en dos.

Lo que van a tener que hacer aquí es quedarse dando vueltas hasta que sean atacados por unas pequeñas criaturas verdes llamadas **Tonberry** y para conseguir a éste GF, primero tendrán que matar a **20** de estos bichos.

Ojo que la cosa no es tan simple como parece, porque los Tonberry son muy duros y si se acercan mucho a ustedes pueden ser un dolor de cabeza, para eliminarlos usen los GF **Diablos**, **Doomtrain**, **Ifrit**, **Shiva** y **Quezacotl**, y si tienen el comando **Darkside** (lo aprende Diablos) úsenlo también.

No es necesario que maten a los **20 Tonberry** uno tras otro, por eso es que les recomiendo que de vez en cuando salgan al mapa principal, graben el juego y luego vuelvan a seguir peleando.

Cuando hayan eliminado a los 20 Tonberry aparecerá frente a ustedes otra criatura de éstas, pero más grande (**Tonberry King**) y cuando le ganen, el GF **Tonberry** será de ustedes.



Este GF puede aprender una habilidad llamada Familiar, que hará que en los **Shop** puedan comprar objetos que antes no estaban disponibles.

También podrán aprender otra habilidad llamada **Haggle**, que hace que los comerciantes les vendan las cosas a un menor precio.



5- Bahamut

Bueno, ahora la cosa se complica un poco y para conseguir a este GF van a tener que prepararse para un par de peleas bastante movidas.

Bahamut se encuentra en un centro de investigaciones abandonado, que está en medio del océano (en la foto que está aquí abajo pueden ver su ubicación), cuando lo tengan a la vista, aterricen sobre la plataforma que está sobre las estructuras y entren al complejo.



En el interior de este lugar, hay una máquina que proyecta una luz celeste de vez en cuando, lo que tienen que hacer aquí es acercarse a ésta máquina, pero únicamente avancen cuando la luz celeste esté apagada, porque de otra forma tendrán que pelear contra un poderoso enemigo, como un **Ruby Dragon** entre otros.

Cuando estén cerca de la máquina, tóquenla y una misteriosa voz les hará una pregunta, respondan seleccionando la primera opción y ahora tendrán que derrotar a un enemigo (posiblemente otro Ruby Dragon).

Luego de esta pelea toquen la máquina otra vez y les harán una nueva pregunta, en este caso respondan con la segunda opción y volverán a enfrentar a otro enemigo, después de que lo liquiden toquen la máquina por tercera vez y ahora respondan a la pregunta con la tercera opción, que en este caso es invisible, simplemente seleccionen el espacio en negro que está debajo de la segunda opción y, al hacerlo tendrán que enfrentarse a **Bahamut** en persona.

Bahamut es un enemigo que pega duro, pero si usan el comando **Draw** en él, descubrirán que pueden quitarle un hechizo llamado **Full Life**, que sirve para que recuperen toda su energía.



Atáquenlo con **Doomtrain** o con el hechizo **Meltdown** y luego de que reduzcan sus defensas usen el poder de los demás GF en su contra, cuando precisen recargarse usen el hechizo **Curaga** o **Full Life** y en cuanto le ganen, **Bahamut** se les unirá.

6- Eden

Este último GF oculto se encuentra en el mismo centro de investigaciones en el que estaba Bahamut, pero conseguirlo es un verdadero desafío que pondrá a prueba todas sus habilidades, así que antes de hacer nada les sugiero que se curen y graben el juego.

Primero que nada, asegúrense de que el GF Siren haya aprendido una habilidad llamada **Move-Find**, que sirve para que puedan ver **Save Points** y **Draw Points**, que normalmente están ocultos, si no la tienen vayan a la isla de los Cactuar y bajen algunos bichos hasta que la aprendan, luego hagan que uno de sus personajes use esta habilidad, también asegúrense de tener la habilidad **Card** del GF **Quezacotl** y úsenla con algún personaje.

Cuando estén listos, vuelvan al lugar en donde pelearon contra Bahamut y como podrán ver, en donde estaba la máquina ahora hay un agujero por el que podrán bajar hacia las profundidades de estas instalaciones.

En el piso de abajo, examinen el panel de controles que está en ese lugar y al hacerlo aparecerá un mensaje diciendo que quedan **20** unidades de energía para abrir los accesos a los niveles inferiores y luego la máquina usará **4** de esas unidades para abrir el primer acceso, cuando eso pase sigan bajando.

En el piso que sigue examinen el panel de control que está ahí y ahora ustedes tendrán que asignar en forma manual la cantidad de unidades de energía que van a usar, seleccionen **2** unidades y bajen al próximo nivel.

Cuando lleguen al piso que sigue examinen los controles que están ahí y asígnen **2** unidades nuevamente, para abrir los accesos de los dos pisos que faltan usen **1** unidad en cada uno de ellos, porque las **10** unidades de energía restantes las van a necesitar para más adelante.

En el piso de más abajo encontrarán una maquinaria, examínenla y **Zell** dirá que sabe cómo operarla, contéstenle **Let´s hear it** y luego respondan **Well, Zell´s pretty good with machinery** poco después Zell hará funcionar la máquina y eso les abrirá el acceso a unas ruinas subterráneas, ahora están por entrar en una de las etapas más complicadas del juego así que presten mucha atención a lo que sigue.

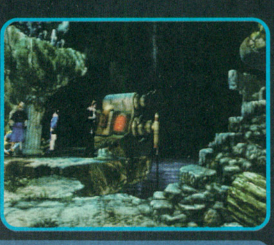
De aquí en más van a tener que seguir bajando hasta llegar al fondo de las ruinas, pero en el camino van a tener que pelear con una gran cantidad de enemigos muy poderosos y para hacer las cosas más complicadas les aviso que el camino hasta abajo es bastante largo y encima de todo no encontrarán un **Save Point** hasta que lleguen hasta el fondo de todo, así que les recomiendo que se pongan cómodos y estén preparados para un par de horitas bajando bichos a diestra y siniestra sin parar, lo bueno es que aquí van a conseguir más experiencia de la que se imaginan.

Antes de seguir bajando, aprovechen que hay un Save Point cerca y pónganse a subir el nivel de sus personajes, para eso les aconsejo que se queden matando unas criaturas llamadas **Tri-Faces**, que aparecerán en el primer sector de las ruinas, hasta que por lo menos **Squall** llegue a nivel **50**, aunque mientras más experiencia tengan será mejor.

La mejor forma de liquidar a estos enemigos es sacarles un hechizo llamado **Pain** y usarlo en su contra, una vez que hayan afectado a la criatura con el **Pain** evitarán que sus ataques les hagan daño, así que usen el comando **Doom** y pónganse a quitarles magia hasta que el Doom haga efecto.

Para enfrentar a las criaturas que vendrán en las demás secciones de estas ruinas, lo mejor es usar al GF **Siren** al principio, para silenciarlos y evitar que los ataquen con magia.

El comando **Doom** también les será de gran ayuda, especialmente porque podrán eliminar en poco tiempo enemigos con más de **40.000 HP** de vida, tengan cuidado, porque contra los bichos más grandes, como los **Ruby Dragon** o los **Iron Giants** no son afectados por el comando **Doom**, para liquidarlos rápido, lo mejor es atacarlos usando el comando **Card** tantas veces como puedan, porque tarde o temprano lograrán convertirlos en una inofensiva carta y de esa forma se evitarán grandes dolores de cabeza.



Ahora usen la máquina que está en ese lugar y asígnenle las **10** unidades de energías que quedan, al hacerlo reactivarán las máquinas que estaban excavando esas ruinas, pero al mismo tiempo despertarán al guardián que duerme en las profundidades...

Ultima Weapon

Este gigantesco monstruo es precisamente el gran desafío que encontrarán en este lugar, ya que a su amplio arsenal de hechizos, se le suman su gran fuerza, resistencia y un poder especial llamado **Light Pillar**, que le causará **9999** puntos de dolor a quien le toque recibirlo y de más está decir que los comandos **Revive** y **Recover** son una obligación para este combate.

Como primera medida usen el comando **Draw** y quítenle al GF **Eden**, luego usen el hechizo **Meltdown** hasta que logren reducir sus defensas y empiecen a atacar usando al GF **Cerberus** y tírenle con el hechizo **Demi** en modo **Triple**.

Ataquen también a la criatura con sus GF más poderosos y también lograrán causarle bastante daño con el hechizo **Ultima**, especialmente si lo usan en modo **Triple**, si no tienen este hechizo, podrán sacarlo de **Ultima Weapon**, así que úsenlo en su contra y después de una larga y difícil pelea la victoria y el último GF (Eden) serán de ustedes.



Si después de derrotar a Ultima Weapon, por lo menos 2 de sus personajes no alcanzaron los **9999** puntos de vida, entonces vayan a las islas en donde consiguieron los **Malboro Tentacles** (**Island Closest to Heaven**) y quédense matando bichos hasta que lleguen a tener ese nivel de energía.

No intenten seguir adelante sin llegar a tener ese nivel de energía, porque de lo contrario más adelante se van a llevar una desagradable sorpresa y les aseguro que no estoy exagerando.

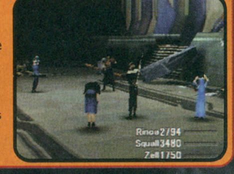
38- En el interior de la fortaleza

Cuando por lo menos 2 de sus personajes tengan **9999** puntos de vida, vayan con la nave hacia el **Tear´s Point**, entren con ella a la fortaleza y tan pronto como bajen del Ragnarok vendrán nuevamente **Fujin** y **Raijin** a tratar de detenerlos.

Fujin y Raijin

En este caso la molesta pareja viene un poco más molesta todavía, en este caso usen a **Cerberus** y usen el hechizo **Haste** en sus personajes, luego ataquen a **Fujin** con el hechizo **Demi** en modo **Triple**, luego dénle duro con el comando **Darkside** o usen a los GF **Doomtrain** y **Bahamut** hasta que la eliminen, recuerden que ella absorbe los poderes del viento y **Raijin** en cambio absorbe los de la electricidad.

Esta vez **Raijin** pega mucho más fuerte que antes, pero si tienen el comando **Recover** no habrá problemas, estén atentos a lo que hace y cuando use los hechizos **Aura** o **Regen**, cancelen sus efectos con un **Dispell** tan pronto como les sea posible.



Luego de que se deshagan de ellos, sigan adelante y un par de pantallas más adelante se encontrarán con Biggs y Wedge (los guardias que estaban en la torre de comunicaciones), háblenles y en vez de pelear con ustedes se irán de ahí.

Sigan avanzando por los corredores de la fortaleza hasta que lleguen al elevador número **02**, tómenlo y cuando lleguen al nivel de abajo súbanse en el ascensor número **01**.

Al salir de ese ascensor, avancen por el pasillo de ese nivel hacia adelante y aprovechen para grabar el juego en un **Save Point** que encontrarán un poco más adelante.

Ahora sigan avanzando y cuando lleguen al puente que va hacia el sector principal de la fortaleza, volverá a aparecer frente a ustedes el robot que tiempo a tras los sacó de ese lugar, sólo que ahora sí podrán hacerle el aguante.

Mobile Type 8

A la hora de hacerle frente a esta cosa, un hechizo **Meltdown** junto con los GF **Bahamut**, **Quezacotl** y **Shiva** son la mejor arma en su contra.
También les conviene usar a **Cerberus**, porque uno de los ataques especiales de este robot dejará a sus personajes con tan sólo **1 HP** de vida y de esa manera podrán recuperarse rápidamente usando un hechizo **Curaga** en modo **Triple**.
Si los GF que están usando son eliminados, el comando **Darkside** es una buena alternativa para quitarle lo que le queda de energía rápidamente.



Después de destruir a éste robot, les recomiendo que vuelvan al Save Point que dejaron atrás y graben, cuando estén listos crucen el puente y entren en la habitación que está del otro lado.

En ese lugar los estará esperando el viejo y querido **Seifer** y también estarán **Raijin** y **Fujin**, que cansados de ser apaleados dejarán ir a **Ellone** y se irán, ahora es el turno de darle a **Seifer** la paliza de su vida, para que no vuelva a joder nunca más.

Seifer

Si consiguieron llegar a tener el nivel de energía que les recomendé antes de entrar a este lugar, entonces Seifer no les causará problemas, en este caso él atacará principalmente a **Squall**, así que use el comando **Recover**.
Este combate es el único lugar del juego en el que podrán conseguir un poderoso hechizo llamado **Aura**, en grandes cantidades, así que en lugar de atacar a **Seifer** dedíquense a quitarle este hechizo hasta que tengan el máximo permitido (100 por personaje).
Cuando se hayan cansado de almacenar magia, simplemente sacudan a Seifer con todo lo que tengan y demuéstrenle quién es el que manda.

Al ser derrotado por última vez, Seifer se quedará más caliente que nunca y para vengarse se llevará a **Rinoa**, aquí terminará el CD 3.

Ahora salgan de ese lugar y en la pantalla siguiente suban hacia el nivel superior, por el brazo metálico que está del lado derecho de ese lugar, en el piso de arriba avancen por el camino y si están usando la habilidad **Move-Find** de

Adel

Mucho cuidado con lo que van a hacer en este combate, porque **Rinoa** está unida con **Adel** y si la matan se acabó el juego.
No usen ningún GF en esta pelea, ya que si lo hacen dañarán a Rinoa, la mejor forma de terminar con **Adel** es usando el comando **Darkside** con **Squall** y haciendo que los otros dos personajes lo curen cada vez que lo necesite.
De vez en cuando usen el comando **Recover** con Rinoa, porque si no lo hacen ella no sobrevivirá hasta que destruyan a Adel y traten de tener el nivel de energía de sus personajes lo más elevado posible, para cuando Adel use el hechizo **Ultima**.



Siren, entonces encontrán otro **Save Point** un poco más adelante.

Luego de grabar, entren en la habitación que está más adelante y ahí tendrán que enfrentarse nada más ni nada menos que con la mismísima Adel.

Después de que Adel muera, **Ultimecia** entrará en el cuerpo de **Rinoa** y entonces **Ellone** las enviará al pasado, en ese momento Ultimecia empezará a comprimir el tiempo y ustedes serán transportados a un lugar en el que hay varios **Save Points**, pero sólo podrán grabar en el primero de ellos, porque los otros son sólo imágenes.

La habitación que sigue es parecida a la habitación de Edea en el palacio presidencial y en ese lugar se tendrán que enfrentar a una hechicera falsa.

Esta maga nop es muy difícil, pero cuando la maten empezarán a ser transportados a distintos lugares y otras magas falsas comenzarán a aparecer.

Cuando hayan liquidado un cierto número de hechiceras, la criatura con la que están peleando revelará su verdadera forma, continúen atacándola con sus GF más poderosos o con el comando **Darkside** y estén atentos, porque cuando empiece un conteo regresivo ella los atacará con un hechizo **Ultima**, así que traten de matarla antes de que la cuenta llegue a cero.

Después de esto aparecerán en la playa junto al faro de la casa de Edea, sólo que en una época diferente y podrán ver al castillo de Ulimecia frente a ustedes.

39- El castillo de Ultimecia

Suban por una de las cadenas que están en ese lugar y cuando estén frente a la entrada graben el juego en el **Save Point** que está por ahí, tan pronto como entren al castillo, todas sus habilidades serán anuladas por los poderes de **Ultimecia**, con exepción del comando **Attack** y para recuperarlas tendrán que derrotar a las principales mascotas de la molesta bruja.

1- El primer guardián está justo arriba de la escalera principal y podrán encontrarlo fácilmente, elimínenlo peleando con el único comando que tienen y cuando lo hagan aparecerá un listado con las habilidades que perdieron, seleccionen el comando **GF** y podrán volver a usarlo, después de matar a cada guardián les conviene salir del castillo y grabar en el **Save Point** que está afuera, porque por ahora no podrán usar los que están en el interior.

2- Suban por la escalera principal y vayan hacia la derecha, luego bajen por la escalera de la siguiente habitación y salgan por la puerta que va hacia el Norte, por ahí llegarán a una habitación con varios cuadros en las paredes.

Examinen todos los cuadros que están en ese piso, luego suban por la escalera de esa habitación y examinen los cuadros que están en el entrepiso, cuando hayan examinado todos los cuadros vayan al piso de abajo y examinen una vez más el cuadro grande que está sobre la pared izquierda.

Al hacer esto los nombres de los demás cuadros aparecerán en pantalla y lo que tienen que hacer es seleccionar los nombres de los cuadros hacia los que estaban apuntando las agujas del reloj que está en el piso, así que elijan los nombres **Vividarium**, **Intervigilium** y **Viator**.

Cuando pongan estos 3 nombres, aparecerá el segundo guardián (**Trauma**), este bicho es vulnerable a los poderes del viento, así que le causarán bastante daño si lo atacan con **Pandemona**, también usen los otros GF y cuando terminen con él habiliten el comando **Draw**.

3- Desde la habitación de los cuadros, sigan hacia el Norte hasta que lleguen a una escalera que va hacia abajo, bajen por ahí y llegarán a la armería, entren en la puerta de la izquierda, agarren la llave que está en el suelo (**Prison Key**) y al hacerlo tendrán que pelear con el tercer guardián (**Red Giant**).

Este gigante es especialmente vulnerable a los ataques de gravitacionales, así que **Diablos** es el GF más indicado para atacarlo, también les conviene usar el comando **Draw** para sacarle el hechizo **Demi** y usarlo en su contra, cuando le ganen, habiliten el comando **Magic**, salgan de ese lugar y vuelvan al salón principal en donde están sus otros 3 compañeros.

4- Desde el salón principal suban por la escalera del medio y entren en la habitación de arriba y sigan adelante caminando por encima del enorme candelabro que está ahí.

Cuando traten de llegar al otro lado el candelabro caerá, en el piso de abajo examinen la puerta que está en el piso muy cerca del lugar en donde acaban de caer y luego ábranla, por esa puerta llegarán al sótano en donde los estará esperando el cuarto guardián.

Este bicho es débil a los ataques de fuego, así que usen a Ifrit y cualquier otro GF que no sea Quezacotl, porque puede absorber los poderes de la electricidad, en cuanto se deshagan de él habiliten el comando **Recover**.

5- Salgan del sótano y sigan adelante hacia el Norte, continúen pasando la fuente y entren en la pantalla que sigue, ahí podrán ver una especie de portal, pero por ahora no les servirá de nada, así que suban por la escalera que está del lado derecho de la pantalla y en la sección que sigue avancen por el puente hasta que la llave que está ahí mismo se caiga.

Cuando eso pase vuelvan a la habitación en la que estaba la entrada al sótano y salgan por la puerta que está del lado izquierdo de la pantalla, avancen por el corredor que sigue y salgan por la puerta que está al final para llegar de nuevo al salón principal.

Desde ahí vuelvan a donde estaba la armería (pasando la habitación de los cuadros) y en el canal de agua que está ahí encontrarán la llave que estaba en el puente (**Armory Key**), abran la puerta que está del lado derecho de esa pantalla y en su interior encontrarán al quinto guardián.

La primera forma de este monstruo no es muy complicada y lograrán eliminarla sin muchas complicaciones, cuando destruyan a esta forma el guardián tomará su forma definitiva y para pelear con él les conviene usar a **Carbuncle** para protegerse de su magia, luego utilicen a sus otros GF hasta que lo bajen y ahora habiliten el comando **Revive**.

6- Vuelvan al salón principal (donde están los demás), párense sobre el símbolo verde que está en el piso y seleccionen la opción **Switch to the other party**, para usar al otro grupo.

Con el segundo grupo suban la escalera principal y entren por la puerta que está a la izquierda (eviten pelear con este grupo), bajen la escalera de la habitación que sigue, continúen avanzando hasta llegar al símbolo verde que está justo encima de un ascensor, luego párense encima de él y vuelvan a cambiar al primer grupo.

Con este grupo vayan hacia donde está la escalera que baja hacia la armería (después de la pantalla en donde están los cuadros), pero ahora, en vez de bajar sigan por la escalera que está del lado izquierdo de la pantalla y avancen hasta llegar al elevador que está cerca del segundo grupo, ahora súbanse al ascensor, seleccionen al segundo grupo otra vez y al hacerlo elevarán a sus amigos hasta el piso que sigue.

Con el segundo grupo vayan hacia la izquierda y agarren otra llave (**Floodgate Key**), después vuelvan al ascensor y pasen a usar al primer grupo una vez más.

Lo que tienen que hacer con este grupo volver hacia atrás hasta que encuentren otro de los símbolos verdes, para volver a cambiar de grupo, con el segundo grupo vayan hacia la armería y cuando lleguen ahí activen una palanca que está cerca de una de las puertas.

Al hacer eso usarán la **Floodgate Key** y vaciarán la fuente que estaba antes de la pantalla en donde estaba el órgano, después de hacer esto busquen un símbolo verde y úsenlo para cambiar de grupo (asegúrense que el grupo que van a usar ahora sea el que más energía tenga).

Con este grupo vayan hasta la pantalla en donde estaba la fuente, examínenla y conseguirán una nueva llave (**Crypt Key**), ahora vuelvan al salón principal y desde ahí entren en la puerta de la izquierda que está en el entrepiso, bajen por la escalera de la habitación que sigue y sigan hasta la próxima pantalla.

La pantalla que sigue es un corredor que está a obscuras, ni bien estén en este lugar examinen la pared del lado izquierdo hasta que encuentren la puerta de acceso a las catacumbas, ábranla y entren.

En las catacumbas hay 4 ataúdes, ahora imaginen que estuviesen numerados del **1** al **4** contando de izquierda a derecha y ábranlos en el siguiente orden: **3**, **1**, **4**, **2**, cuando los 4 ataúdes queden abiertos, el sexto guardián aparecerá.

Este guardián absorbe la electricidad, pero es débil ante los poderes de la tierra y el agua, así que usen a los GF Brothers, Leviathan y Shiva en su contra, luego de que lo derroten habiliten la opción **Command**.

7- En cuanto encuentren un símbolo para cambiar de grupo, vuelvan a usar al segundo equipo (los más débiles) y llévenlos hasta el salón principal de nuevo, desde ahí suban la escalera, entren por la puerta del medio y vuelvan a pasar por encima del candelabro hasta que caiga.

En el piso de abajo párense en el símbolo verde y ahora lleven al otro grupo hacia el salón principal, cuando hayan llegado, suban la escalera entren por la puerta del medio y crucen hasta el otro lado por encima del candelabro, que ahora no se caerá, en la pantalla que sigue está el séptimo guardián.

Este monstruo quita bastante energía cuando ataca, así que no se confíen demasiado y traten de estar siempre en buenas condiciones, ataquen con los GF, especialmente con **Ifrit** y **Bahamut** y justo antes de morir, el guardián los atacará con un hechizo **Ultima**, cuando le ganen habiliten el comando **Item**.

8- vayan con el grupo más "pulenta" hasta la pantalla en donde estaba el órgano (después de la fuente), suban por la escalera de la derecha, crucen el puente y sigan por la puerta de la izquierda, ahora suban la escalera en forma de espiral hasta que vean el péndulo del reloj.

Salten encima del péndulo y sigan por la puerta que está del otro lado, continúen avanzando hasta que se encuentren con **Tiamat**, el último y más poderoso guardián.

Para esta pelea les conviene usar al GF cerberus y ni bien puedan usen los hechizos **Shell** y **Protect** en sus tres personajes, luego ataquenlo con todo lo que tengan, especialmente con los hechizos **Flare** y **Ultima** en modo **Triple**.

Traten de que la energía de sus personajes esté lo más alta posible, porque cuando Tiamat use su ataque especial (**Dark Flare**) podrá quitarles hasta **7000 HP** a cada uno, cuando logren terminar con él habiliten la opción **Save**, vuelvan a donde estaba el péndulo y crucen hacia el otro lado.

Desde ahí sigan subiendo, en el piso de arriba salgan hacia la parte exterior del reloj, crucen hasta el otro lado por encima de las agujas y bajen por la escalera.

Antes de seguir adelante, vayan al menú de **Junction / Magic** de sus personajes, vean qué hechizo tienen combinado con el atributo **HP** y sáquenlo para ver cuánta energía tienen en realidad.

Si no tienen más de 8500 puntos de vida sin magia unida a este atributo, entonces regresen al castillo y pónganse a matar bichos hasta que los consigan, porque sino la van a pasar muy mal.

Cuando estén listos sigan hacia la pequeña casa que está al final del puente, no se olviden de grabar, abran la puerta y seleccionen la opción **Get it over with. Fight her now** y se enfrentará a la que originó todo este descontrol.

Si creen que realmente tienen aguante y están dispuestos a comprobarlo, entonces lleven a sus personajes más fuertes al lugar en donde está la fuente, luego vayan con el grupo de los más débiles a la pantalla que está antes de la habitación en donde están los cuadros, tiren de la soga que está a la izquierda de la escalera y vuelvan a usar al grupo que está en la fuente, luego vayan hacia el Norte antes de que el tiempo termine (la pantalla del órgano) y verán que en el lugar en donde estaba el portal, estará esperándolos un guardián secreto llamado **Omega Weapon**. Les aconsejo que para enfrentarlo combinen **100** hechizos **Death** en el atributo **Status Defense** y que usen a los GF para protegerse de su mortífero **Omega Flare**, si le toman bien el ritmo y aguantan lo suficiente, es posible que le ganen... ¡suerte!

Ultimecia

La primera sorpresa con la que se encontrarán aquí es que ella elejirá al azar a los que la van a enfrentar, igualmente no se preocupen, porque cuando un personaje muera, su cuerpo desaparecerá y otro vendrá a reemplazarlo, cuando tengan a los tres personajes más fuertes traten de que cuando uno de ellos sea noqueado, no permanezca mucho tiempo en el suelo, porque si no lo reviven rápido también desaparecerá y ya no podrán hacerlo volver.

La primer forma de Ultimecia no es muy complicada y es especialmente vulnerable a los hechizos **Demi** y **Ultima**, así que usen a **Cerberus** y atáquenla con esos hechizos en modo **Triple** luego de que la derroten por primera vez, Ulimecia llamará a **Griever**, su más poderoso GF.

Griever tiene la habilidad de destruir los hechizos que tienen almacenados y poco a poco irán perdiendo las ventajas que obtuvieron gracias al **Junction / Magic**, tan pronto como puedan usen a **Cerberus** y pónganle a sus tres personajes los hechizos **Protect**, **Shell**, **Haste** y **Aura**.

Con el hechizo **Aura** podrán atacar usando los **Limit Break** en todo momento y esa es una de las formas más efectivas de terminar con este bicho, también son bastante efectivos los GF que no sean **Diablos**, **Doomtrain** o **Brothers**.

Griever tiene un ataque especial llamado **Shockwave Pulsar**, que puede quitarles hasta **8500** puntos de energía a cada uno, cuando le ganen, **Ultimecia** se fusionará con él y en su nueva forma ella tendrá un nuevo poder capaz de destruir a cualquier GF de un sólo saque, así que mejor usen la magia en modo **Triple** (**Ultima**, **Aura**) o el comando **Darkside**.

Esta nueva forma no es mucho más peligrosa que la anterior, pero igualmente tengan cuidado, porque su ataque especial (**Great Attractor**) duele bastante y cuando estén por vencerlo lo usará con mucha frecuencia.

La tercer forma de Ultimecia tiene dos secciones y cuando las hayan destruido ella tomará su forma final, en esta forma ella usará con bastante frecuencia un poder llamado **Hell's Judgement**, que reducirá la energía de todo su grupo a tan sólo **1 HP**, cuando eso pase rápidamente usen el comando **Recover** y estén listos para usar el comando **Revive** por si alguien termina noqueado.

Cuando le hayan quitado un poco más de la mitad de sus **250.000 HP**, Ultimecia usará su más poderoso hechizo, así que cuando vean el mensaje que dice **Draw Apocalypse**, significa que una sacudida de hasta **9000 HP** de daño viene en camino.

A partir de ese momento ustedes podrán usar el comando **Draw** para conseguir el hechizo **Apocalypse** y usarlo contra ella, después de una muy prolongada y agotadora batalla (créanme que es muy larga), Ultimecia morderá el polvo y ustedes podrán disfrutar de la secuencia del final.



BoomBots

Habilitar todos los personajes y niveles
En la pantalla de selección de BoomBots presionen:
Cuadrado(4), Círculo(4), Cuadrado(4), Select(3)

Modo Cheat
En la pantalla de selección de BoomBots presionen:
Cuadrado, Círculo(2), Cuadrado, Círculo(2), Cuadrado, Círculo(2), Cuadrado, Círculo(2), Select(3)
Luego escriban alguno de estos códigos :

Matar de un golpe al oponente de la CPU
Pongan el juego en pausa y apreten:
Círculo + Cuadrado + Triángulo

CPU tiene 100 menos de energía
Pongan el juego en pausa y apreten: **Círculo + Cuadrado**

Test Drive: Off-Road 3

Estos trucos se ingresan como nombre de jugador:

Modo Cheat (Activa todos los trucos)
ZAKARY X

Todas las divisiones
SAD CLOWN

Todas las pistas
LEAD TO ROME

Todos los "upgrades"
MAD HOOKUP

Modo Stunt (Podemos girar el coche en el aire)
TURN TRICKS

Modo Sumo (Incrementa los efectos de colisión)
YOKOZUNA

Coches y Pistas Extra
Ganen con medalla de oro todas las divisiones mundiales **(World Tour)**



Marvel vs Capcom

Opción EX
En la pantalla de opciones mantengan apretado **Start** y sin soltarlo vuelvan al menú principal, luego presionen **Select** y listo.

Jugar con "Red Venom"
Terminen el juego con **Venom** y cuando empiecen a jugar otra vez, pónganse sobre **Chun-Li** y hagan hacia arriba.

Jugar con "Orange Hulk"
Terminen el juego con **Hulk** y al empezar otro juego, pónganse sobre **Ryu** y hagan hacia arriba.

Jugar con "Gold War Machine"
Terminen el juego con **War Machine** y luego podrán seleccionar a este personaje poniendo el cursor sobre **Zangief** y haciendo hacia arriba.

Jugar con "Shadow Lady"
Terminen el juego con **Chun-Li** y al empezar a jugar de nuevo, pónganse sobre **Gambit** y hagan hacia abajo.

Jugar con la versión alternativa de "Morrigan"
Terminen el juego con **Morrigan**, empiecen otro partido, pongan el cursor sobre **War Machine** y hagan hacia abajo.

Jugar con "Roll"
Terminen el juego con **Megaman** y cuando empiecen a jugar otra vez, pónganse sobre **Megaman** y hagan hacia la derecha.

Jugar con "Onslaught"
Terminen el juego con cualquier personaje y al empezar a jugar nuevamente, pónganse sobre **Wolverine** y hagan hacia abajo.
Tengan muy en cuenta que cuando elijan a Onslaught no podrán seleccionar a ningún acompañante y tampoco podrán usarlo a él como acompañante.
Onslaught únicamente pelea solo, pero lo bueno de esto es que si pierden un round con él, podrán jugar con su segunda forma.
También les recuerdo que este personaje no se puede cubrir de los ataques, pero no creo que vayan a necesitarlo, sobre todo cuando estén usando su segunda forma.

Luchar con los movimientos de Akuma (Ryu)
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" a **Ryu**, mantengan apretado **Start** y presionen cualquier botón.

Luchar con los movimientos de Ken (Ryu)
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" a **Ryu**, mantengan apretado **Select** y presionen cualquier botón.

Usar a Sentinel como "Tag Partner"
Completen el juego con **Onslaught** y en la pantalla de selección de compañeros, pónganse sobre **Colossus** y hagan hacia abajo.

Usar a Shadow como "Tag Partner"
Completen el juego con **Chun Li** o **Shadow Lady**, y en la pantalla de selección de compañeros pongan el cursor sobre **Iceman** y hagan hacia abajo.





GAME BOY: TUROK - RAGE WARS - EARTHWORM JIM - RESIDENT EVIL

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO



SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

JUEGOMANIA

FELIZ 2000!!

FELIZ 2000!!

DREAMCAST

VIRTUA STRIKER 2 (JAP.)
SEGA RALLY 2
SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK
RAINBOX SIX
SHADOW MAN
VIGILANTE 8
SOUL CALIBUR

NINTENDO 64

RAINBOW SIX
TOY STORY 2
RAYMAN 2
DONKEY KONG 64
RESIDENT EVIL 2
JET FORCE GEMINI
KNOCKOUT KINGS 2000
EARTHWORM JIM 3D
READY 2 RUMBLE

GAME BOY

TUROK - STAR WARS EPISODE I
EARTHWORM JIM - RESIDENT EVIL
MICKEY RACING - RAGE WARS

¡CONSEGUI TUS POKEMON TRADING CARDS ORIGINALES!

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS - ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

VENTA DE MAQUINAS Y CLUB DE ALQUILER DE DVD

NUEVA DIRECCION!! AV. RIVADAVIA 6836 LOCAL 57 GALERIA SAN JOSE DE FLORES - TEL./FAX: 4613-4276

Cheaters Paradise

estrategias y trucos de tus juegos favoritos




South Park

Seleccionen "**Enter Cheat**" del menú principal y pongan alguno de estos códigos. Si lo hicieron correctamente el truco se mostrará en la pantalla. Todos los trucos puede ser grabados si encontramos un punto para grabar durante el juego.

Activar todos los trucos
ZBOBBYBIRD

Habilitar Starvin Marvin
MSLAPUPMEAL

Habilitar Terrance
SRAFT

Habilitar Phillip
PPHAERT

Habilitar Mr. Garrison
VDOROTHYSFRIEND

Habilitar Mr. Mackey
ACHEATINGISBAD

Habilitar Chef
YLOVEMACHINE

Habilitar Wendy
BCHECKATACO

Habilitar Pip
EFISHNCHIPS

Habilitar Ike
HKICKME

Habilitar Ms. Cartman
KALLWOMAN

Habilitar Mephisto
NGOODSCIENCE

Habilitar Jimbo
QSTARINGFROG

Habilitar Ned
JHAWKING

Habilitar Big Gay Al
GOUTRAGE

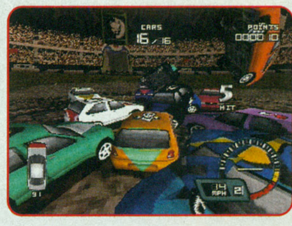
Habilitar Officer Barbrady
DELVISLIVES

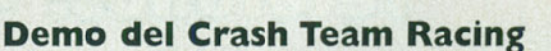
Habilitar Alien
TMAJESTIC



Demolition Racer

Modo Cheat
En el menú principal apretá:
X(2), Cuadrado(2), Triángulo(2), Círculo(2).
El juego pasará por varias pantallas mientras ingresas el código y si lo hiciste correctamente escucharás un motor rugiendo. Con este modo tenemos todos los coches, pistas y modos de juego.







Spyro 2: Ripto's Rage!

Demo del Crash Team Racing
En la pantalla principal mantené apretado **L1 + R2** y presioná **Cuadrado**.

Códigos para Game Shark

Vidas Infinitas
8006712C 0063

Energía infinita
8006A248 0003





Tomorrow Never Dies

Habilitar todas las misiones
En el menú principal apreta: **Select(2), Círculo(2), L1(2), Círculo, L1(2)**
Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido.

Ver todas la secuencias FMV
En el menú principal apreta: **Select(2), Círculo(2), L1(7)** que habilitará todas las secuencias FMV en la opción "Mov" de "Options". Si lo hiciste correctamente se escuchará un sonido.

Para los siguientes trucos deberán poner el juego en Pausa y si lo hicieron correctamente el juego volverá de la pantalla de pausa al juego.

Energía infinita
Select(2), Círculo(2), Triángulo, Select

Todas las armas para la misión en curso con munición completa y con 50 medikits
Select(2), Círculo(2), L1(2), R1(2)

Modo Invisible
Select(2), Círculo(2), Triángulo(4)

Completar la misión en curso
Select(2), Círculo(2), Select, Círculo

Ver a través de las paredes y atraversarlas
Select(2), Círculo(2), Select(2), Círculo(2)

Ver información de Debug
Select(2), Círculo(2), L2, R2 para ver varios números y posiciones. Presionen **Select(2), Círculo(2), R2, L2** para desactivar este código.



Test Drive 6

Todos los trucos se activan poniendo el código como nombre de jugador.

Parar el "Bomber Mode"
RFGTR

Todos los desafíos
OPIOP

Todos los coches
DFGY

Todas las pistas
ERDRTH

Todas las pistas rápidas
CVCVBM

Pistas cortas
QTFHYF

Nos da $6.000.000
AKJGQ

Desactivar checkpoints
FFOEMIT

Destruction Derby 64

Street Rocket
Completen el campeonato Novicio con oro usando cualquier coche.

Taxi
Completen el campeonato Amateur con oro usando el Street Rocket.

Pick-up
Completen el campeonato Pro con oro usando el Taxi.

Ambulancia
Completen el campeonato Legend con oro usando la Pick-up.

Rag Top
Completen Alpine Ridge en modo time trial con el Baja Buggy.

Blue Demon
Completen Seascape Sprint en modo time trial con el Rag Top.

Hatchback
Completen Terminal Impact en modo time trial con el Rag Top.

Low Rider
Completen Metro Challenge en modo time trial con el Rag Top.

Woody Wagon
Completen Bayou Run en modo time trial con el Rag Top.

Hot Rod
Completen Sunset Canyon en modo time trial con el Rag Top.

Police Car
Completen Midnight Rumble en modo time trial con el the Hot Rod.

Quick start
Imediatamente después que la palabra "Set" se anuncia presionen A.



Virtua Fighter 3tb

Luchar contra el personaje Alphabet
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Akira y presionen **Start**. Luego, "marquen" a Lau y presionen **Start**. Finalmente, "marquen" a Pai, mantengan apretado **Start** y presionen **X**.

Jugar como Alphabet
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Akira y presionen **Start**. Luego, "marquen" a Lion y presionen **Start**. Finalmente, "marquen" cualquier personaje y presionen **A**.

Jugar como Silver Dural
En la pantalla de selección de personaje en modo entrenamiento presionen **Start + Y + A**.

Jugar como Gold Dural
En la pantalla de selección de personaje en modo entrenamiento presionen **Start + X + A**.

Jugar como Dural en cualquier modo
En la pantalla de selección de personaje, presionen **Down, Up, Right, Left, Start**. Luego, "marquen" a Dural y presionen **A** para la versión Silver de Dural o **Start + A** para la versión Gold.

Fondos de juego del Arcade
Seleccionen "team battle", normal, o modo entrenamiento. Luego, dejen que el tiempo llegue a cero en la pantalla de selección de lugar para luchar.

Nuevos fondos para el modo entrenamiento
Seleccionen modo entrenamiento, luego mantengan apretado **Start** y presionen **A** en la pantalla de selección de lugar para luchar.

Vestimentas alternativas
En la pantalla de selección de personajes, mantengan apretado **Start** y seleccionen un luchador.

Fondos de lucha alternativos
En la pantalla de selección de lugar para luchar, mantengan apretado **Start + B**.

Toy Commander

Los trucos se ingresan poniendo el juego en pausa. Si lo hicieron correctamente escuharán una música.

Todos los mapas
Mantegan apretado **L** y presionen **A, Y, X, B, Y, X**

Arma pesada
Mantegan apretado **L** y presionen **X, A, Y, B, A, X**

99 de munición pesada
Mantegan apretado **L** y presionen **A, B, X, Y, B, A**

Arreglar juguete
Mantegan apretado **L** y presionen **A, X, B, Y, A, Y**

Arte escondido
Pongan el CD en una PC y encontrarán arte y fotos del juego.



Readers Corner

correo de lectores

Juan Pablo Falco

¡Hola!

Soy Juan Pablo Falco, tengo 16 años y soy de Capital.
Tengo una Play, soy fana de Sega y me encantan la mayoria de sus juegos (especialmente los arcades que son los mejores en su terreno, ej: Virtua Striker 2, The House of the Dead 1 y 2, etc.).
Me copan muchísimo los juegos de fútbol. Pienso que, como muchísimos pibes, el Winning Eleven 4 es el mejor de todos, AMPLIAMENTE. Como estuve leyendo varias cartas de números anteriores que hablaban muy bien sobre este juego, les pido si POR FAVOR pueden organizar un torneo o algo así entre todos los que quieran jugarlo.
Tengo amigos que también lo tienen y no paramos de jugarlo. Realmente sería muy piola organizar una cosa así y probar quién es REALMENTE el mejor (ya que bastantes chicos decían en las cartas SER LOS MEJORES. Cosa que dudo mucho).
Ahora que ya terminé mis peticiones, quiero felicitarlos por la excelente revista que están haciendo. Les digo la verdad, nunca me hubiese esperado un producto asi, hecho en el país. Me sorprende mucho porque se puede llegar a comparar (no en cantidad de páginas, sino en calidad) con las propias revistas de Estados Unidos, que están en el foco del mundo de los videojuegos.
Les digo esto porque yo colecciono muchas revistas de videojuegos, tengo muchas de USA y algunas de España, sin olvidar obviamente a las Argentinas.
Estoy realmente muy contento con la revista.
¡Sigan asi!
Me gustaría que incluyeran una sección dedicada al comic de Estados Unidos (Marvel, Image, DC, Etc.) porque está muy copado. Ah! Les mando un dibujo para la cartelera, espero que lo publiquen.
ATENCION LECTORES! Si quieren comunicarse conmigo por el Winning Eleven, o por cómics, o videojuegos, dejo mi dirección y código postal para intercambiar cartas.
Juan Palo Fallo
Juramento 4871 (Capital Federal)
Codigo Postal: 1431

PD: ¡¡¡Aguante la DREAMCAST!!! y ojalá que Sony no la destruya con su nuevo aparato como hizo con el Sega Saturn.
Saludos para todos.
Espero su respuesta Atte:
Juan Pablo Fallo.

Bueno Juan, como verás este mes tuviste (un poquito de) suerte. No sólo tu carta se abrió paso hacia esta sección sino que tu dibujo ahora forma parte de la galería de grandes dibujantes fanáticos de Next Level y de las consolas.
Sobre el torneo de fútbol (que como verás lo venimos hablando desde hace rato en la revista) es todo un problema. La INMENSA cantidad de cartas que nos llegan todos los meses con la intención de participar (y nuestras ganas de no dejar a nadie afuera, haciendo un sorteo para la participación o algo así...) nos impide por el momento realizarlo. El motivo: muy sencillo. La editorial es bastante grande, pero no como para contener a 400 fanáticos con ganas de ver quién es el mejor en un juego de fútbol. Esto nos obligó a postergar una vez más el torneo, en pos de ver de qué manera organizarlo en algun lugar público ahora que se vienen las vacaciones y muchos de ustedes poseen algo más de tiempo libre. Estamos buscando un lugar y viendo la forma de hacerlo realidad. No se preocupen que nosotros tenemos más ganas que ustedes de ver QUIEN es el mejor. Mientras tanto, ¡sigan entrenando!
Ahora Juan yo me fijaría a la hora de andar arengando a la muchachada con los desafíos, acordate del testimonio en estas mismas páginas en los números 6 y 10 de David Esponda y su famosa derrota en el juego que se consideraba (como diría el "Lagarto" Loguercio) "inganable" :)
Respecto de la cantidad de páginas en las revistas extranjeras, sólo te podemos decir que si nosotros tuvieramos el apoyo de las compañías grandes (como Sony o Sega que en el país no existen o de Nintendo que para nosotros es como si no estuviera) que hacen publicidades de todos sus nuevos productos de forma institucional, Next Level tendría, como mínimo, el doble de páginas. ¿Alguien se entretuvo contando cuántas páginas de las revistas del exterior poseen información y cuantas publicidad? Les aseguro que se sorprenderían...
Si sos fana de los Comics y todo lo que tenga que ver con el anime, te recomendamos Mutant Generation, una revista (Argentina, por supuesto) que la produce gente amiga de esta editorial y se focaliza en todos estos temas que comentás.
Publicamos tu dirección y código postal para que la gente que tenga ganas de medir su habilidad con vos, lo pueda hacer. ¡Nos vemos!

Sergio Gonzalez

Hola juegomaníacos de Next Level:

Me llamo Sergio Gonzalez, les escribo desde Godoy Cruz, Mendoza y tengo 16 años. Soy uno de los tantos felices poseedores de una Playstation y he evolucionado muchísimo con esta máquina (ya tengo más de 30 juegos), entre los que se encuentran RE2 (juegazo), Dino Crisis (juegazazo), Dragon Ball Final Bout (que es un buen juego pero se podría hacer algo mejor) y el juego que es considerado por mí como el "fabuloso Number One", ¡¡¡SI!!!, ya saben de cual les hablo, de Oddworld (Abe's Oddysee y Abe's Exoddus). Es por esta razón el por qué en este momento me siento desilusionado. Cuando abrí la revista Next Level del mes de Noviembre y vi esa magnificencia, esos gráficos y de saber que falta mucho para que salga y que va a estar tan fuera de mi alcance. Ese maldito Oddworld: Munch Oddysee y esa maldita Playstation2. ¿Por qué demonios la tecnología en videojuegos avanza tan rápido? Siento que me estoy quedando chiquito con mi Play, que a proposito me costó uno y la mitad del otro para comprármela. Por otro lado, me gusta mucho el fútbol y todo lo que quieran, pero nunca gastaría un miserable peso en un juego de fútbol, incluyendo el Winning. Es más, tengo el Winning Eleven Final Version y es porque me lo regalaron unos amigos (interesados, lo hicieron solamente para que los invitara a jugar a ese juego). Por otro lado, necesito un consejo, me costaría muchísimo pero puedo llegar a comprarme una Dreamcast, y compraría un juego cada muerte de obispo (de ahí a que ahorre los 125 mangos que cuesta cada juego). ¿Qué hago, la compro o no? Sigo con mi "humilde" Play? Espero la Play2? Esta última seguro que va a ser suprema a la Dreamcast, Dolphin, X-Box, y cualquier otra que quieran sacar. Espero una respuesta a estas preguntas y a las siguientes:
1) Yo tengo 2 Joysticks inalámbricos y estoy podrido de comprar pilas, ¿me conviene comprarme dos análogos, los comunes, uno y uno?
2) ¡Por favor! ¡Trucos para el Oddworld!
3) ¿Van a seguir con la saga de Oddworlds?
4) Necesito saber si la gente de Capcom, que son maestros haciendo juegos de pelea, u otra empresa, piensan hacer algun juego similar al "X-Men vs Street Fighter", con combos y esa movida, pero con personajes de Dragon Ball.
5) Una vez que terminás el Dino Crisis, para poder sacar la tercera ropa tenés que terminar con los 3 finales distintos. Cuando lo terminás por primera vez, te pide un bloque de la Memory. Hasta acá vamos Ok. Para poder adquirir estos atuendos, necesariamente hay que hacerlo desde la pantalla donde están las opciones: "Op. Dr. Kirk", Op. Wipe Out", o se puede cargar el bloque y luego poner EXIT? Digo, para poder poner la opción Easy...
Tambien soy fana de Dragon Ball, es por eso que lo mencioné más arriba y el por qué me gustaría que sacaran un juego nuevo de esta saga. Mi hobby es dibujar y aquí les mando este dibujo para que lo publiquen junto con la carta. ¡¡¡Pooooor favooooor!!!
La revi es la mejor de todas las referidas a videojuegos. Los felicito por su trabajo y espero que sigan así por mucho más tiempo. ¡Junto con el club Atlético Boca Juniors son lo mejor de la Argentina!
Bueno, saludos a todos en la editorial, la revi es genial, CIAO.

PD: Coincido en que Natalia Dim es un bombonazo.

¿Cómo anda todo por esos lares Sergio? Esperamos que muy bien. En la editorial también somos fanas de Oddworld (sobre todo del original) ya que en su momento revitalizó el alicaído género de los arcades de plataformas, mediante ideas sumamente ingeniosas y un diseño de caracteres impecable. Lo que sí como habrás visto en el número que mencionas, el nuevo capítulo de la saga va a salir únicamente para la Playstation2.
Sobre tus "amigos". ¿Lo seguirán siendo despues de leer tu carta en la revista? :)
Mirá, lo de la recomendación sobre la Dreamcast es todo un tema. Si te gustan los juegos que hay, y los que se vienen (¡que son una bocha!) es una maquinita de los mil demonios (no te olvides del acceso a Internet). Ahora sobre qué máquina va a ser mejor en el futuro, sólo el tiempo lo dirá.
Por otra parte la Play, contra todas las expectativas, está pasando por un excelente momento con bastantes juegos de una calidad que sinceramente no esperábamos: Spyro 2: Ripto's Rage, Pac Man World,

Medal of Honor, Crash Team Racing, o incluso la increíble conversión del Ready 2 Rumble (que nosotros considerabamos imposible) resultó ser una maza.
1) Comprate YA dos pads Dual Shock, que no te vas a arrepentir.
2) Truco para el Oddworld: Abe's Oddysee y Exoddus: Invencible: Durante el juego mantene apretado R1, y presiona la siguiente combinacion: círculo, triángulo, cuadrado, x, abajo, abajo, abajo, círculo, triángulo, cuadrado, x.
Seleccionar nivel en el Exoddus: En el menú principal mantené R1 presionado y hacé la siguiente combinación: Abajo, arriba, izquierda, derecha, triángulo, cuadrado, círculo, triángulo, cuadrado, círculo, abajo, arriba, izquierda, derecha.
3) ¡ya respondido chei!
4) Lo de Capcom es casi imposible (bueno, ES imposible); por otra parte nadie anunció nada de nada respecto de nuevos juegos basados en esta famosísima serie.
5) No se puede, lo tenés que jugar en el nivel de dificultad determinado por el juego.
Ok, como vas a ver en la proxima página vos también llegaste al dos x uno, o sea carta + dibujo.
¡Felicitaciones!

Federico Navarro

Dear Next Level:

Hola! Mi nombre es Federico Navarro, tengo 18 años y ya les escribí unas 3 o 4 veces (lo digo solamente como dato). La verdad me gusta muchísimo la revista (todas las secciones). Para comenzar la carta quiero comentarles que soy poseedor de una Play con unos cuantos jueguitos (la compré en el 96). Compro ciegamente los juego de Square desde que compre el Chrono Trigger (en mi opinión, el mejor RPG que existe).
La revista me parece muy grossa, pero hay algo que no me gustó para nada, que son sus guías de juegos. No es que esten mal, todo lo contrario, pero creo que sacar una guía del Dino Crisis o el Final Fantasy VIII a las pocas semanas que salen los juegos, me parece algo estúpido. Por ejemplo el Final VIII: La gracia de un RPG es investigar por vos mismo los lugares, etc., pero sacando una guía justo después que salió el juego, lo arruina todo. Pero ustedes dirán: "pero eso queda a criterio del jugador, si leen la guía o no". Claro, pero les puedo asegurar que si alguien se atora en alguna parte, no aguantaría mucho tiempo y se manda a la revi de una. Otra cosa que puede pasar es cuando uno va hojeando la revista y ve algo que no tiene (como le paso a Augusto de Barrio) y enseguida lee pa' ver como se saca. La verdad es que me da bronca, ya que yo me maté para sacar todo, los GF (incluso consegui Doomstrain y Tomberry) y las cartas (aunque todavía sigo buscando algunas que me faltan). Les están arruinando los juegos. Yo que ustedes, esperaría 2 o 3 meses y recién ahí sacarlas. En mi opinión (que tal vez sea dura) alguien que pasa los juegos con guías o trucos no es realmente un "jugador", sino que es alguien que sólo quiere terminar un juego de cualquier manera para luego presumir o sólo sentirse satisfecho (lo cual yo no estaría). Esos son jugadores de "bajo potencial". Tal vez suene como un arrogante y un agrandado, pero bueno es lo que pienso. Me gustaría escuchar otras opiniones.
Cambiando de tema (seguramente ya estan leyendo con mala cara pero bueno...) quiero hacer unas preguntas:
1) ¿Para cuándo el Tomorrow Never Dies?
2) Hagan un Final Test de Evangelion para N64.
3) La peli del Resident Evil. ¿En qué juego se basa?
4) ¡Hablen del Chrono Trigger 2!

Bueno. Vayamos por partes. Primeramente hicimos algo que jamás habiamos hecho hasta el momento. Cortamos tu carta a la mitad. Primeramente porque tratabas dos temas completamente distintos (¡casi como si fueran dos cartas!) y aparte porque era larguísima. Preferimos poner la primera de las dos hojas que mandaste, ya que la otra parte trataba sobre el tema (¡otra vez!) de la piratería.
Aunque tu punto de vista era interesante, generalmente redondeaba las mismas cuestiones de siempre. Aunque hay una excepción. En un momento vos decís que viste un juego europeo (PAL) y que "Qué hace un juego Europeo allí? Por más que sea original, se necesita el famoso "chip" para que funcione a todo color". Te aclaramos una cosa, que vos alteres TU Play no es ningún delito, de hecho si vos jugás un juego importado legalmente al país en un equipo alterado (mientras el juego sea original) no estarías cometiendo ningun delito, salvo que se aclare explícitamente en el juego que no se permite que el mismo se juegue más alla de ciertas fronteras.
Ahora y volviendo al tema principal de las soluciones, nos tememos que me parece que te estas equivocando. Y mucho. Te explico por qué:
A) A nosotros en particular no nos gusta jugar con soluciones (es prácticamente en lo único que coincidimos con vos) pero para que sepas el 90% de los cupones de sorteos anteriores nos indica que a los lectores es la sección que más les gusta.
B) Si las soluciones no las sacamos nosotros lo haría otra revista, por lo que no es posible aplazar la salida para más adelante porque de hecho el que quisiera conseguirlas lo haría de todas maneras. Salvo que se perdería la calidad con la que las hacemos nosotros (que no traducimos textos berretas de Internet y despues quedan en alguna especie de idioma apache, además de que poseen decenas de errores) y al fin y al cabo nadie saldría beneficiado.
C) Si vos estás tan seguro de que si alguien tiene la solución a mano y aunque REALMENTE lo quiere terminar por las suyas acude a ella es porque a vos te paso. ¿o no? ¿Cómo podes estar tan seguro de las debilidades de los demas? Nosotros jamás terminamos un juego con una solución y después anduvimos presumiendo por ahi. ¿A vos te pasó?
D) Aunque no lo puedas creer, hay gente que no tiene demasiado tiempo para jugar (trabajo, estudio, etc.) y si se traba en un juego demasiado tiempo, lo más probable es que lo deje de jugar y comience algun otro. O sea que de todas maneras no lo va a terminar.
E) Habrás notado que las soluciones están al final, por lo que el que las hojea es porque quiere y no porque pasaba por ahí sin querer.
Seguramente ahora te quedo todo un poco más claro, y no nos cabe la duda de que vamos a recibir unas cuantas "opiniones" sobre tu calificación a cierto grupo de jugadores...
1) Ya está a la venta, aunque realmente la espera no valió para nada la pena.
2) En cuanto salga la versión americana (si es que sale), lo vamos a hacer. Igualmente te comentamos de que lo jugamos y es un juego mediocre como mínimo. Salvo por las animaciones que zafan bastante.
3) Supuestamente no estaría basada en ningún juego, sino en alguna de las novelas que comentamos en nuestro primer número.
4) Pronto...
También publicamos tu dibujo, lo único que esperamos es que la gente no lo destroze luego de leer tu "cartita"... 8)
Bye!

Pablo Daniel Yaniz

Hola, me llamo Pablo, tengo 12 años y vivo en el barrio de Gerli, tengo una Playstation, y quería decirles que tienen una revista recopada y tengo unas dudas, que son las siguientes:
1) Tengo el Shadow Man para Play y no lo puedo pasar, ¿me pueden dar la solución y algunos trucos secretos?
2) Me voy a comprar la Dreamcast y no sé con qué juego, ¿cuál me recomiendan?
3) ¿Saldrá el Rayman 2 para Playstation?
4) ¿Me pueden dar trucos para el Quake 2 de Play?
5) ¿En el próximo número podrán poner un listado con todos los juegos que van a venir para la Sega Dreamcast?
Bueno, los quiero felicitar por la revista genial que tienen.
Hasta siempre.
Muchas Gracias, Pablo Daniel Yaniz

Gracias por tus comentarios Pablo, ahora a responderte las preguntas... eapape...

1) El Shadow Man es un juego terriblemente complicado, no sólo por los enemigos que hay (aunque en el fondo son bastante tontos) sino por los objetos ocultos que hay que encontrar. Encima de todo es LARGUISIMOOOOOOO y no lo compró mucha gente (hay que reconocer que la versión de Play es bastante mala), por lo que no podemos hacer la solución completa. Tampoco te podemos dar trucos normales ya que sólo conseguimos sacar los de Game Shark.
2) Mirá, depende el género que te guste. Si te gustan los juegos de pelea el Soul Calibur es sin dudas el título a elegir (seguimos pensando que es el mejor juego hasta el momento para la máquina) pero si sos más fanático de las aventuras o de las arcades con el Sonic Adventure no te podés equivocar.
3) SIIII!!! Por suerte la gente de Ubi Soft se apiadó de los usuarios de PSX y nos informó que para principios del 2000 saldrá este excelente juego para la Play.
4) Al igual que el Shadow Man, por ahora únicamente pudimos sacarle trucos para el Game Shark, pero no te desesperes que tenemos a Fer "La hiena" Brischetto abocado a la extracción de estos preciados truquinis.
5) En todos los números en la sección Now Loading ponemos los títulos proximos a salir, no podríamos hacer una lista completa porque son demasiados y sin

poder ilustrarlos o comentarlos la mayoría de los nombres no te dirían nada.
¡Saludos!

Facundo Zócola

Honorables señores de Next Level:

Me llamo Facundo, tengo trece años, soy de Tigre y poseo la super-archi-ultra-mega Sony Playstation. Les cuento que soy fanático de Pokémon y me revienta que sea marca registrada de Nintendo. Me divierto tanto con mi querida play que le puse Playstation hasta a la contraseña de mi PC. ¡Ah! perdón, me faltó mencionar algo: La revista, es, lejos, la mejor revista que leo y que leí (ojo que no quiero ser chupamedias, estoy hablando completamente en serio). Por favor, si está dentro de sus posibilidades pongan más páginas y saquen más informes sobre la Play2 porque me quedé traumado con el GP500 y el Munch's Oddysee.
Tengo (para mí) tres de los 10 mejores juegos de la historia: Winning Eleven 4 (Ladys & Gentlemans, un aplauso para Konami) Dino Crisis (tengo que tomar tranquilizantes cada vez que lo juego) y Metal Gear Solid. Antes de empezar a preguntar quiero agregar algo: Sigan con el buen humor porque ése es uno de los factores más importantes de la revista.
1) ¿Para cuándo el torneo de Winning Eleven?
2) ¿La Play2 vendra con lector de DVD?
3) ¿Van a sacar un informe de Saint Seiya o Pokémon en Manga Zone?
4) ¿Por qué no pusieron un stand en Fantabaires '99? Ya que fuí pero su revista estaba en el negocio de Mutant Generation.
5) ¿Cómo hago para sacar la Extra Cup en el WE4?

Me despido con un saludo para todos y por favor pongan su propia página web.

Facundo Zócola, Tigre.

Honolable Facundo...
Sí, es verdad, vos formás parte de un inmenso club de seguidores de Pikachu y CIA que por no tener una Nintendo no pueden jugar los juegos de Pokémon. Qué se le va a hacer...
No te preocupés que de la Play2 habrá muchísimas más notas a medida que aparezcan los nuevos juegos...
1) Ya respondido en otra carta de este mismo número.
2) Yes.
3) Habra que convencerlo a Patricio Land... Vamos a ver qué podemos hacer...
4) Como comentamos en este mismo correo, la gente que edita Mutant Generation y Neo Tokyo es amiga de esta editorial, y como ellos iban a estar en Fantabaires se ofrecieron gentilmente a exhibir nuestras revistas en el stand que habían adquirido para la exposición. Nosotros sinceramente no estuvimos en esa exposición ya que creemos que no era lo indicado para nuestras revistas, aunque era el escenario ideal para todo lo relacionado con el mundo del Comic.
5) Tenes que sacar una A en todas las demas copas. Sorry, pero no hay trucos para esto.

"Fox Moulder"

Hola amigos de Next Level. Les escribo esta carta por la nota que hicieron en el número 5 sobre South Park. Acabo de ver y comprar la mejor película animada de la historia (en formato DVD), claro que hablo de "South Park: Bigger, Longer & Uncut", está realmente excelente, la verdad que Trey Parker y Matt Stone se pusieron más que nunca las pilas y trasladaron el fenómeno South Park de la TV a la pantalla grande realizando la comedia mas zarpada, inteligente y sangrienta de la historia y con un guión realmente increíble. Ni se lo imaginan, es realmente algo GRANDE, la muerte de Kenny es la mejor que vi hasta ahora, la batalla entre Canada y E.E.U.U., la parte en que Cartman canta "Kyle's mom is a bitch!", Terrance & Phillip en Asses of Fire, el romance entre Saddam Hussein y El Diablo, realmente esta película es excelente, y para los fanas de la serie es un regalo del cielo, así que si tienen un DVD y un video club que la tenga, no duden si un segundo en alquilarla.
Además los quería felicitar por la revista y de paso hacer unas preguntas:
1-¿Cuándo sale Alien Resurrection para PS?
2-¿Y el Alien Vs. Predator?
3-En Internet hay rumores sobre la creación de The X-Files: Game II, ¿Es verdad?
chauu sigan asiiiiiiii, la revista está mortal!!!

Estamos totalmente de acuerdo: SP es la mejor película de animación comica que hayamos visto en nuestras vidas, y nuestro DVD ya está prácticamente transparente de tanto verla. Si tienen uno o posibilidades de acceder a uno, no se la pierdan!!!
1) Los primeros meses del 2000.
2) De este juego no hay noticias...
3) No. Por ahora, no.

Hasta la proxima!!!

Readers Gallery

Sergio Nestor Gonzalez

LLegué primero... ¡para quedarme!

Juan Pablo Falco

Federico Navarro

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4ºB (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

VIDEOMUNDO

Feliz 2000

en Mendoza hay sólo un lugar para los Videojuegos...

...y Papá Noel también lo sabe!





















TODAS LAS CONSOLAS, TODOS LOS ACCESORIOS, TODOS LOS JUEGOS, LAS MEJORES MARCAS. **Garantía de compra satisfecha y el mejor precio..!** Más de 1.000 títulos para todas las consolas y más de 500 juegos para tu PC. Además... asesoramiento personalizado, garantía escrita, servicio post-venta, envios a domicilio, consultas y ventas telefónicas, revistas especializadas. Proximamente club game. **Servicio técnico oficial de todas las marcas** con repuestos originales, adaptaciones de PlayStation. Unico en el país: **clínica de juegos,** te enseñamos como usar los tip's, claves y todo para superar tus juegos favoritos. **El respaldo más confiable del interior del país.** **Estacionamiento gratuito** en Catamarca 44 (por compras mayores a $ 20). **Promociones y sorteos permanentes.** Y dentro de poco visitá **nuestra página WEB**. Horarios: lunes a viernes de 9:00 a 13:00 y de 17:00 a 21:00 hs. y Sábados de 9:30 a 13:30 y de 17:30 a 20:30 hs. **Y mucho, mucho más...**

VIDEOMUNDO ENTRETENIMIENTOS • CATAMARCA 24 - MENDOZA - TELEFAX (0261) 429 1704 - E-mail: videomundo@arnet.com.ar

La marca Videomundo y su logo, el mundo, el rayo y el nombre son marca registrada. El resto de los nombres de productos son marcas registradas de sus respectivas compañías.

Dreamcast

LA NUEVA GENERACION EN CONSOLAS

SOUL CALIBUR



SONIC ADVENTURE



HOUSE OF THE DEAD 2



AIRFORCE DELTA





ARMADA



READY 2 RUMBLE



RAINBOW SIX



SPEED DEVILS





POWER STONE



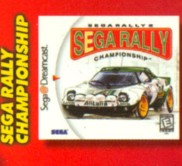
TOKYO XTREME RACER



VIRTUA FIGHTER 3TL



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP





¡NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS!

TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS

JUMP PACK



VOLANTE ACT-LABS





VMU



PISTOLA







TECLADO



e-mail: cdmarket@memotec.com.ar



CD MARKET



satisfacción para impacientes







Av. Córdoba 1170 Cap. Fed.
Teléfono: 4375-1464

Lavalle 523 Cap. Fed.
Teléfono: 4393-2688